

---

# **BACHELORARBEIT**

---

Herr  
**Tim Schemmer**

**Die menschliche Angst vor  
dem Unbekannten in  
filmhistorischen Beispielen**

**2013**

# **BACHELORARBEIT**

---

## **Die menschliche Angst vor dem Unbekannten in filmhistorischen Beispielen**

Autor/in:

**Herr Tim Schemmer**

Studiengang:

**Angewandte Medien**

Seminargruppe:

**AM10w-D1**

Erstprüfer:

**Prof. Dr. Detlef Gwosc**

Zweitprüfer:

**Dr. Gernot Folkers**

Einreichung:

**Schwelm, 25.07.2013**

# **BACHELOR THESIS**

---

## **The human fear of the unknown in film historical examples**

author:

**Mr. Tim Schemmer**

course of studies:

**Applied Media**

seminar group:

**AM10w-D1**

first examiner:

**Prof. Dr. Detlef Gwosc**

second examiner:

**Dr. Gernot Folkers**

submission:

**Schwelm, 25.07.2013**

---

## **Bibliografische Angaben**

Nachname, Vorname: Schemmer, Tim

Thema der Bachelorarbeit: Die menschliche Angst vor dem Unbekannten in filmhistorischen Beispielen

Topic of thesis: The human fear of the unknown in film historical examples

54 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,  
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2013

## **Abstract**

Diese Bachelorarbeit widmet sich der Erzeugung von Angst vor dem Unbekannten im Film. In der Einleitung werden hierbei zunächst einige grundlegende Dinge zur Emotionserzeugung durch Filme aufgeführt, dann wird näher auf die Angsterzeugung beim Horrorfilm eingegangen. Danach werden Gesetzmäßigkeiten der grundsätzlichen menschlichen Angst zitiert, aus denen sich wiederum Fragestellungen hinsichtlich der längerfristig Angst erzeugenden Filme und der Angst vor dem Unbekannten ableiten. Im Hauptteil werden schließlich sechs filmische Beispiele aufgeführt. Die Filme sind chronologisch (mit dem ältesten beginnend) angeordnet, da ihr Inhalt teilweise aufeinander basiert. Bei jedem Filmbeispiel erfolgt zunächst eine Inhaltsangabe und schließlich eine Analyse der jeweiligen Elemente zur Angsterzeugung vor dem Unbekannten. Die Zusammenfassung dieser erfolgt darauf, präsentiert an einem siebten Filmbeispiel, welches relativ aktuell ist und alle wichtigen Elemente vereint. Zum Schluss wird ein Fazit formuliert.



# Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis.....</b>	<b>V</b>
<b>Abbildungsverzeichnis .....</b>	<b>VII</b>
<b>Vorwort .....</b>	<b>VIII</b>
<b>1 Einleitung.....</b>	<b>1</b>
<b>2 Nosferatu – eine Symphonie des Grauens.....</b>	<b>4</b>
2.1 Inhalt.....	4
2.2 Die Angst vor dem Unbekannten in Nosferatu .....	6
<b>3 Psycho .....</b>	<b>10</b>
3.1 Inhalt.....	10
3.2 Die Angst vor dem Unbekannten in Psycho .....	13
<b>4 Der weisse Hai .....</b>	<b>17</b>
4.1 Inhalt.....	17
4.2 Die Angst vor dem Unbekannten in Der weisse Hai.....	20
<b>5 Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt .....</b>	<b>25</b>
5.1 Inhalt.....	25
5.2 Die Angst vor dem Unbekannten in Alien .....	28
<b>6 Shining.....</b>	<b>33</b>
6.1 Inhalt.....	33
6.2 Die Angst vor dem Unbekannten in Shining .....	37
<b>7 The Blair Witch Project .....</b>	<b>41</b>
7.1 Inhalt.....	41
7.2 Die Angst vor dem Unbekannten in The Blair Witch Project .....	44
<b>8 Die wichtigsten Elemente zur Angsterzeugung vor dem Unbekannten am Beispiel von The Descent – Abgrund des Grauens .....</b>	<b>47</b>
8.1 Inhalt.....	47
8.2 Die wichtigsten Elemente zur Angsterzeugung vor dem Unbekannten.....	49
8.2.1 Die Umgebung .....	49
8.2.2 Kamera, Licht und Musik.....	50
8.2.3 Story und Charaktere .....	50
8.2.4 Surprise und Suspense .....	51

---

8.2.5 Das Böse.....	51
<b>9 Fazit.....</b>	<b>53</b>
<b>Literaturverzeichnis.....</b>	<b>IX</b>
<b>Filmografie-Verzeichnis .....</b>	<b>X</b>
<b>Eigenständigkeitserklärung.....</b>	<b>XI</b>

# Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: "Einen schönen Hals hat eure Frau..." .....	5
Abbildung 2: Der Schatten des Unvermeidlichen .....	6
<i>Quelle: Nosferatu (DVD), Friedrich-Wilhelm-Murnau-Stiftung 2007</i>	
Abbildung 3: "Der beste Freund für einen Mann ist seine Mutter." - Bates verändert sich .....	11
Abbildung 4: Die berühmteste Mordszene der Filmgeschichte .....	15
<i>Quelle: Psycho (Blu-Ray), Universal 2013</i>	
Abbildung 5: Unheil aus der Tiefe.....	18
Abbildung 6: "Wir werden ein größeres Boot brauchen." .....	22
<i>Quelle: Der Weisse Hai (Blu-Ray), Universal 2012</i>	
Abbildung 7: Sterben und leben lassen .....	27
Abbildung 8: Gigas Albtraum .....	28
<i>Quelle: Alien (DVD), in: Alien – Die Saga, Twentieth Century Fox 2005</i>	
Abbildung 9: Seitenweise Wahnsinn .....	36
Abbildung 10: "Spiel mit uns Danny... für immer!" .....	38
<i>Quelle: Shining (Blu-Ray), Warner Bros. 2007</i>	
Abbildung 11: Symbole der Opfer?.....	42
Abbildung 12: Die letzte "gewollte" Aufnahme.....	43
<i>Quelle: The Blair Witch Project (DVD), Kinowelt 2000</i>	
Abbildung 13: Das Grauen beginnt.....	48
<i>Quelle: The Descent – Abgrund des Grauens (DVD), Universum Film 2007</i>	
Abbildung 14: Ein neues Werk adaptiert die Werte älterer Werke .....	52
<i>Quelle: Steven Jay Schneider (Hrsg.): 101 Horrorfilme – Die sie sehen sollten, bevor das Leben vorbei ist. Zürich 2012, S. 404</i>	

## Vorwort

„Zu deinem Besten denk ich drum und rate,  
daß du mir folgst, ich will dein Führer sein  
und bring dich weg von hier in ewige Räume,  
wo du verzweiflungsvolles Schreien hörst  
und arme abgeschiedne Seelen siehst,  
die dir den zweiten Tod entgegenheulen.  
Und sollst die andern schauen, die mit Willen  
im Feuer dulden, weil sie Hoffnung haben  
früh oder spät zum Sitz der Seligen.“<sup>1</sup>

(Vergil zu Dante in der Göttlichen Komödie)

---

<sup>1</sup> Alighieri, Dante: Die Göttliche Komödie, München 2006, S. 28, Z. 22-30

# 1 Einleitung

Bei den inhaltlichen Überlegungen zu dieser Arbeit war ich mir von Anfang an sicher, über ein filmisches Thema schreiben zu wollen, da Filme eine große Leidenschaft von mir darstellen. Jedoch sehe ich Filme nicht einfach nur als Freizeitbeschäftigung oder Spiegel ihrer Zeit und Gesellschaft (was sie zweifelsohne auch sind), sondern zuweilen als Kunstwerke die ihre Zuschauer nachhaltig beschäftigen und beeinflussen können. Hierzu ist es nötig, dass das filmische Werk starke Emotionen in ihnen auslöst. Diese können vor allem durch (Schaden-)Freude bei Komödien, Trauer bei Dramen, Aufregung bei Action- oder aber Angst bei Horrorfilmen erzeugt werden. Die Wirkung von Actionfilmen und Komödien lässt hierbei meist schon nach Verlassen des Kinos stark nach und ist, wenn überhaupt, nach wenigen Tagen vergessen, was wohl auch damit zusammenhängt, dass sie häufig auf einzelnen Szenen basiert, welche im schlimmsten Fall sogar beliebig austauschbar sind. Die Trauer, die bei Dramen erzeugt wird, kann hingegen je nachdem sehr lange wirken bzw. beeinflussen. Entsteht sie aus reiner Empathie, so wirkt sie eher mittelfristig. Die einzig langfristige Emotion in diesem Genre kann durch die Wiedererkennung eigener Erlebnisse des Rezipienten erzeugt werden, ob diese nun berechtigt sind oder nicht. In diesem Fall zählt das reine subjektive Empfinden der Zuschauer, welche sich oder Menschen, die ihnen nahe stehen wiederentdecken, wobei weiteres auch als eine Art verstärkte persönliche Empathie ausgedrückt werden könnte. Bei Horrorfilmen verhält es sich zunächst einmal ähnlich wie bei den drei anderen Genres. So gibt es zwei Methoden, mit denen jeweils eine kurzweilige Angst erzeugt wird: Surprise und Suspense. Alfred Hitchcock erläuterte beide einst an einem simplen Beispiel. Die Surprise beschreibt jene Schockmomente beim Film, die entstehen, wenn beispielsweise plötzlich eine Bombe während einer Konferenz explodiert. Im Fall der Angsterzeugung durch Suspense wäre bei derselben Szene die tickende Bombe den Zuschauern bereits vor ihrer Explosion gezeigt worden, ohne dass die Filmfiguren etwas von ihr ahnten.<sup>2</sup> Man könnte auch sagen, Surprise erzeugt Angst durch Unwissenheit und Suspense Angst durch Wissen. Nun gibt es aber auch bei bestimmten Horrorfilmen eine Emotionserzeugung, die weit über das Verlassen des Kinosaals hinausreicht. Als ich darüber nachdachte, welche Filme bei mir ein nachhaltiges Angstgefühl ausgelöst hatten und weiter über deren Historie und kommerziellen Erfolg recherchierte, kristallisierten sich sechs Filmbeispiele heraus. Weiterhin ergab sich, dass alle Filme eines gemeinsam haben: Sie alle nutzen auf teilweise verschiedene und teilweise ähnliche Art und Weise die

---

<sup>2</sup> Vgl. Schulz, Christian: Angst und Film – Methoden, Motive und Kontinuitäten, Bremen 2012, S. 18 (Vgl. Truffaut, Francois: Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?, München 2003, S. 62)

menschliche Angst vor dem Unbekannten als wesentliches Element zur Angsterzeugung. Der Psychoanalytiker Fritz Riemann schreibt zur Angst im allgemeinen: "Angst gehört unvermeidlich zu unserem Leben. In immer neuen Abwandlungen begleitet sie uns von der Geburt bis zum Tode. Die Geschichte der Menschheit lässt immer neue Versuche erkennen, Angst zu bewältigen, zu vermindern, zu überwinden oder zu binden. Magie, Religion und Wissenschaft haben sich darum bemüht. Geborgenheit in Gott, hingebende Liebe, Erforschung der Naturgesetze oder weltentsagende Askese und philosophische Erkenntnisse heben zwar die Angst nicht auf, können aber helfen, sie zu ertragen und sie vielleicht für unsere Entwicklung fruchtbar zu machen. Es bleibt wohl eine unserer Illusionen, zu glauben, eine Leben ohne Angst leben zu können; sie gehört zu unserer Existenz und ist eine Spiegelung unserer Abhängigkeiten und des Wissens um unsere Sterblichkeit."<sup>3</sup> Man könnte demnach annehmen, dass schon mehr als genügend Bereiche des menschlichen Lebens aus Angst bestehen, da sogar vielerlei Versuche unternommen werden, diese nicht spüren zu müssen. Warum also setzen sich so viele Zuschauer freiwillig einer Angsterzeugung durch Horrorfilme aus? Nun könnte man auf die Idee kommen, die Antwort läge in der sicheren Distanz zum geschaffenen Werk. Wer von uns hat als Kind nicht schon einmal den berühmten Satz, "Es ist nur ein Film, du brauchst keine Angst zu haben!" gehört? "(...) anders als im wirklichen Leben können wir uns im Film ganz dem Schrecken hingeben, ihn in seinen extremen Darstellungen regelrecht lustvoll genießen, sitzen wir doch sicher im Kino- oder Fernsehsessel und müssen keine negativen Auswirkungen auf unser Leben befürchten. Es herrscht ein heimliches Einverständnis zwischen Machern und Publikum, fernab wirklicher Gefahren und Bedrohungen Schauergefühle und Gänsehaut, Schrecken und Angst miteinander zu zelebrieren, den eigenen dunklen Seiten, unausgelebten Begierden, uneingestandenen Neigungen, größten Ängsten zu begegnen."<sup>4</sup> Diese Einschätzung über die Motive der etlichen Zuschauer und Käufer trifft zwar zu, jedoch nur teilweise. Sie erklärt die Motivation, sich einen Horrorfilm aufgrund der kurzfristig erzeugten Angstgefühle durch Surprise und Suspense anzusehen, jedoch nicht das Verlangen nach Filmen, welche uns nachhaltig ängstigen. Ich stelle die Behauptung auf, dass die Antwort auf diese Frage in der menschlichen Angst vor dem Unbekannten begründet ist. Das Problem bei der Definition dieser Angst hat jedoch damit zu tun, dass die allgemeine Angst an sich schon etwas extrem Subjektives ist. "(...) erlebt doch jeder Mensch seine persönlichen Abwandlungen der Angst, >der< Angst, die es so wenig gibt, wie >den< Tod oder >die< Liebe und andere Abstraktionen. Jeder Mensch hat seine persönliche,

---

<sup>3</sup> Riemann, Fritz: Grundformen der Angst, München 2011, S. 7, Z. 1-13

<sup>4</sup> Vossen, Ursula: Filmgenres Horrorfilm, Stuttgart 2004, S. 13, Z. 1-11

individuelle Form der Angst, die zu ihm und seinem Wesen gehört, wie er seine Form der Liebe hat und seinen eigenen Tod sterben muss. Es gibt also Angst nur erlebt und gespiegelt von einem bestimmten Menschen, und sie hat darum immer eine persönliche Prägung, bei aller Gemeinsamkeit des Erlebnisses Angst an sich. Diese unsere persönliche Angst hängt mit unseren individuellen Lebensbedingungen, mit unseren Anlagen und unserer Umwelt zusammen; sie hat eine Entwicklungsgeschichte, die praktisch mit unserer Geburt beginnt.”<sup>5</sup> Vor diesem Hintergrund eine allgemeingültige Definition für die Angst vor dem Unbekannten zu finden, scheint daher aussichtslos, da diese wohl die subjektivste von allen Ängsten darstellt. Was jedoch möglich ist, ist die Betrachtung und Analyse von filmischen Beispielen, welche sich der Angst vor dem Unbekannten bedienen und gleichzeitig sehr erfolgreich sind, sodass am Ende festgestellt werden kann, welche Elemente am effektivsten zu dieser nachhaltigen Angsterzeugung dienen und in welchem filmischen Spektrum sie sich befindet. Die Filme sollen hierbei in chronologischer Reihenfolge betrachtet werden, da nicht nur nach und nach Elemente zur Angsterzeugung vor dem Unbekannten übernommen wurden, sondern zudem der Anteil dieser Angst in einigen Beispielen gesteigert wird. Bei “The Blair Witch Project”, dem sechsten Beispiel, bestimmt sie gar den gesamten Film. Am Ende sollen die wesentlichsten, an den sechs Beispielen aufgeführten Elemente zur Angsterzeugung vor dem Unbekannten, an einem siebten Horrorfilm veranschaulicht werden. “The Descent” erschien 2005 und verwendet gekonnt die wichtigsten Eigenschaften der anderen sechs Beispiele. Anhand dieser Eigenschaften soll darauf versucht werden, ein filmisches Spektrum für die Angst vor dem Unbekannten zu formulieren und mithilfe von diesem vielleicht die Frage zu beantworten, warum sich die Menschen der langfristigen Angsterzeugung durch Horrorfilme aussetzen und diese sogar begrüßen. Dass die Angst vor dem Unbekannten die stärkste sein kann, die es gibt, ist gewiss, denn nur in ihr kann sich das verbergen, was schlimmer ist als alles, was wir kennen.

---

<sup>5</sup> Riemann, S. 9, Z. 19-30

## 2 Nosferatu – eine Symphonie des Grauens

Der erste Film, in welchem die Angst vor dem Unbekannten deutlich Ausdruck findet, erschien 1922 und ist eine deutsche Stummfilmproduktion von Regisseur Friedrich Wilhelm Murnau. Nosferatu ist der allererste Vampirfilm der Geschichte und basiert frei auf dem Roman "Dracula" von Bram Stoker. Da Murnau sich dessen Verfilmungsrechte nicht sichern konnte, mussten mehrere Änderungen an der Geschichte vorgenommen werden.<sup>6</sup>

### 2.1 Inhalt

So spielt die Handlung hauptsächlich in der Ostseestadt Wisborg im Jahr 1838 und nicht im London des Jahres 1897.<sup>7</sup> Der Protagonist ist ein junger Mann namens Hutter, der sich im Auftrag des alten Häusermaklers Knock auf eine Reise nach Transsylvanien begibt, um dort dem Grafen Orlok eine Immobilie aus Wisborg zu verkaufen. Derweil bleibt Hutters junge Verlobte Ellen -in der Obhut von Freunden- in der Hafenstadt zurück. Nach seiner Ankunft begibt sich Hutter, der Warnung einiger Dorfbewohner zum Trotz, zum Schloß des Grafen, welcher ihn bereits erwartet. Obwohl ihn seltsame Vorkommnisse in den alten Gemäuern und auch Orlok selbst ängstigen, beschließt er zu bleiben. Als der Graf beim Verkaufsgespräch mit Hutter dessen Medaillon mit einem Abbild seiner Verlobten erblickt, verfällt der Vampir augenblicklich in einen ekstatischen Zustand und unterschreibt den Vertrag, der ihm ein Haus in Wisborg direkt gegenüber von jenem Hutters und Ellens zugesteht.

---

<sup>6</sup> Vgl. Koebner, Thomas: Filmgenres Horrorfilm, Stuttgart 2004, S. 40-41

<sup>7</sup> Vgl. Mathijs, Ernest: NOSFERATU, In: Schneider, Steven Jay (Hrsg.): 101 Horrorfilme – Die sie sehen sollten, bevor das Leben vorbei ist, Zürich 2012, S. 18





Abbildung 1: "Einen schönen Hals hat eure Frau..."

In der kommenden Nacht nähert sich Orlok seinem ahnungslosen Gast im Schlaf, lässt jedoch von ihm ab, als dessen Verlobte in der fernen Heimat einen Schrei ausstößt und flehend die Hände ausstreckt. Am nächsten Tag entdeckt Hutter den schlafenden Vampir in seinem Sarg und muss mit Schrecken in der Nacht mit ansehen, wie der erwachte Graf seine Kutsche mit Särgen voll Erde belädt, um sich selbst in einem auf die Reise nach Wisborg zu begeben (durch die zwischenzeitlich eingeblendeten Seiten eines Vampirbuchs erfährt der Zuschauer, dass Vampire ihre eigene gottverfluchte Heimaterde brauchen, um fort zu reisen). Hutter fällt bei dem Versuch, Orlock zu verfolgen, jedoch in Ohnmacht und muss zunächst von den Dorfbewohnern wieder gesund gepflegt werden, während sich die Särge des Grafen auf dem Segelschiff Empusa bereits unaufhaltsam in Richtung Wisborg bewegen. In der Hafenstadt ereignen sich derweil seltsame Dinge. Der Makler Knock wurde in die Irrenanstalt gesperrt und redet unaufhörlich von der Ankunft seines Meisters und die junge Ellen beginnt zu schlafwandeln und spricht ebenfalls von der bevorstehenden Ankunft des Grafen. Im Laderaum der Empusa ist die Pest ausgebrochen und rafft einen Seemann nach dem anderen dahin, bis zuletzt sogar der Kapitän selbst stirbt und Orlok allein auf seinem Geisterschiff Richtung Wisborg segelt. Hutter, welcher sich sofort nach seinem Erwachen im Krankenhaus auf den Weg macht, schafft es gerade noch, vor der Empusa in seiner Heimatstadt anzukommen und seiner Verlobten in die Arme zu fallen. Als sich wenig später jedoch der Graf aus dem Bauch des Schiffes erhebt und mit seinem Sarg die Reeling hinabsteigt, um sein neues Heim in Wisborg zu beziehen, breitet sich der schwarze Tod in der Hafenstadt ebenso aus, wie er es zuvor an Bord des Zweimasters getan hatte. Immer mehr Menschen sterben und als der Graf sehnsuchtsvoll aus seinem Fenster zu Ellen hinüberblickt, verfällt diese in einen krankhaften Zustand und schickt ihren Verlobten fort, um einen Arzt zu holen (der

Zuschauer hat inzwischen durch eine weitere Einblendung einer Seite des Vampirbuchs erfahren, dass der Vampir nur aufzuhalten sei, indem eine Frau ihm aus freiem Willen ihr Blut gibt). So nähert sich der Schatten des Grafen Orlok bedrohlich dem Zimmer der jungen Frau und zieht sich gespenstisch die Treppen hinauf.



*Abbildung 2: Der Schatten des Unvermeidlichen*

Langsam nähert er sich dem Bett der jungen Frau und blickt noch einmal mit weit aufgerissenen Augen zum Zuschauer, ehe er seine Zähne in Ellens Hals vergräbt. Doch wie vom Eintrag im Vampirbuch vorausgesehen, vergisst der Graf in seiner Gier die Zeit und als der erste Sonnenstrahl des neuen Tages ins Zimmer fällt, verdampft er zu Rauch. Nun stürmt auch endlich Hutter ins Zimmer, jedoch kommt für seine Verlobte jede Hilfe zu spät. Er kann sie nur noch tot in den Armen wiegen. Ellens Opfer ist es am Ende zu verdanken, dass mit dem Tod Orlocks auch die Pest wieder aus Wisborg verschwindet.

## 2.2 Die Angst vor dem Unbekannten in Nosferatu

Abgesehen vom Standort Wisborg (anstelle Londons) wurden sämtliche Namen der Figuren geändert, desweiteren wurden einige ganz gestrichen und in Nosferatu besteht im Gegensatz zu Stokers Roman der mythologische Unterschied, dass die vom Vampir Gebissenen nicht selbst zu Vampiren werden<sup>8</sup> ("was Stokers Witwe nicht davon

---

<sup>8</sup> Vgl. Koebner, S. 41

abhielt, die Filmemacher zu verklagen. 1925 wurde die Vernichtung aller Kopien angeordnet. Zum Glück blieben ein paar erhalten“<sup>9</sup>). Die relevantesten Unterschiede sind jedoch jene hinsichtlich der Steigerung der Angst vor dem Unbekannten. Zum einen wurde die Figur des Vampirjägers van Helsing komplett gestrichen, was dazu führt, dass die Möglichkeiten der Gegenwehr nicht nur zu kurz kommen (im Roman scharrt van Helsing etliche weitere Männer um sich, um auf die Jagd zu gehen), sondern regelrecht eliminiert werden. Die einzige Möglichkeit, den Vampir zu besiegen, besteht im Film in Ellens Verschmelzung mit ihm und somit der völligen Selbstaufgabe.<sup>10</sup> Zum anderen verbreitet der Graf in Murnaus Film die Pestepedemie, welche im Buch von Stoker überhaupt nicht vorkommt. Orlok steht also sogar noch zusätzlich metaphorisch für diese nicht zu heilende Todesseuche und wird somit zur ultimativen Personifikation des Todes.<sup>11</sup> Wenn man heutzutage nach Gründen sucht, warum Nosferatu (bis auf einige aus aktueller Sicht unfreiwillig komische Momente) nach wie vor eine unheimliche Wirkung hat, so ist festzustellen, dass die Ängste, auf denen der Film basiert, in den Jahren der Erstaufführung zwar damals unmittelbarer in den Köpfen der Zuschauer stecken mussten, sie aber auf einer höheren Ebene heute genauso Bestand haben wie damals. „Vier Jahre nach Ende des ersten Weltkriegs inszenierte Friedrich Wilhelm Murnau den Einbruch des Grauens in eine Friedenswelt, indem er über weite Strecken wie von einem schweren Traum erzählte.“<sup>12</sup> Somit konfrontierte der Film die Zuschauer zu jener Zeit zwangsläufig mit Erfahrungen, Erinnerungen und Ängsten, die wohl in jedem auf die eine oder andere Art und Weise präsent sein mussten. Dadurch, dass Nosferatu kein Kriegsfilm ist, wurde die Gruppe derer, welche sich durch ihn an die schrecklichen Erlebnisse aus dem Krieg erinnert fühlten, eher noch vergrößert, da eine präzise filmische Aufarbeitung von verschiedenen Kriegsszenarien zweifelsohne lückenhaft gewesen wäre. Das eigene Erleben (gerade in Situationen, die das rationale Bewusstsein vielleicht übersteigen) kann selbst heutzutage nicht durch einen noch so realistischen Film komplett nachempfunden werden. Jedoch besitzt Nosferatu mit der Schreckensgestalt des Grafen Orlok und der Pest eine Metaphorik, aus der damals jeder Betroffene seine persönliche Reflexion ziehen konnte. „Murnau setzte (...) eine allgemeine Erfahrung des Überwältigtseins als Erinnerung an Kriegs- oder Nachkriegselend voraus, des

---

<sup>9</sup> Mathijs, S. 18, Z. 22-24

<sup>10</sup> Vgl. Koebner, S. 41

<sup>11</sup> Vgl. Schulz, Christian: Angst und Film – Methoden, Motive und Kontinuitäten, Bremen 2012, S. 21 (Vgl. Ruthner, Clemens: Vampirische Schattenspiele, Friedrich Wilhelm Murnaus Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens, In: Will, Michael: Der Vampirfilm, Klassiker des Genres in Einzelinterpretationen, Würzburg 2006, S. 35 & 37)

<sup>12</sup> Koebner, S. 42, Z. 10-13

ohnmächtigen Überwältigtseins von einer unaufhaltsamen Todeswalze.“<sup>13</sup> Um den Glauben an die Authentizität der Geschichte zu unterstützen (in anderer Form heute noch im Horror Genre beliebt, siehe “The Blair Witch Project”), erzählt Murnau seinen Film aus unterschiedlichen Perspektiven und blendet mehrere Dokumente ein, wie zum Beispiel das Vampirbuch oder den Frachtbrief des Schiffes<sup>14</sup>, ein Prinzip, welches zur damaligen Zeit den ein oder anderen Rezipienten in seiner Angst bestärkt haben mag, heute jedoch nicht mehr funktioniert. Welche Umstände führen also dazu, dass der Film auch heutzutage noch Angst auslösen kann? Es sind solche, die nicht nur in geografischer Hinsicht keine Grenzen finden, sondern auch in zeitlicher. Da wäre zunächst die zweite Metapher, welche dem Vampir Orlok (abgesehen von der Pest) innewohnt. Er steht ebenso für die Ängste aus der Kindheit vor dem schwarzen Mann, aus jener früheren Phase unseres Lebens, in denen unsere Wahrnehmung die Grenzen zwischen unserem eigenen Inneren und der äußeren (wahren) Realität noch nicht bestimmen konnte.<sup>15</sup> Nicht zuletzt hat dies mit dem äußeren Erscheinungsbild des Vampirs zu tun. “Nur ist der beharrliche Galan von erschreckender Gestalt, ein Monstrum, kein Gentleman wie Dracula bei Bram Stoker, vielmehr ein todbleicher Geselle mit kahlköpfiger Gespensterfratze (...).”<sup>16</sup> Unterstützt werden diese Anspielungen auf Kindheitsängste durch die teils alpträumhaften Bilder, welche Murnau und Max Schreck, der Darsteller des Grafen, für das Publikum erschufen. Beispielhaft dafür sind die Szenen, in der der Schatten von Orlocks Hand sich über Ellens Herz zusammenzieht und jene, in der Orlok sich der schlafenden Ellen nähert und dies zunächst nur als schwarzer Schatten, welcher quälend langsam die Stufen und Türen entlanggleitet. Ebenso schnell wie ein Albtraum endet, verpufft auch der Vampir beim ersten Sonnenstrahl des nächsten Tages. Ebenso alpträumhaft sehen wir das mit Pestleichen beladene Segelschiff Empusa in Wisborg einlaufen und den Grafen entsteigen, ebenfalls langsam und seiner Sache gewiss. Erinnerungen an Augenblicke im Traum, in denen wir gelähmt die Angst auf uns zukommen sehen, obwohl wir davonlaufen möchten, werden geweckt.<sup>17</sup> “(...) als wäre der Kopf des Betrachters eisern festgehalten und dürfte nicht der Ankunft der Gefahr >entgegenschwenken<. Ein sozusagen biologischer Reflex, den der Überlebensinstinkt diktiert, wird gehemmt.”<sup>18</sup> Und schließlich erinnern uns diese Albtraumbilder nicht nur an den biologischen Reflex (zur Erhaltung unserer selbst), sondern auch daran, dass

---

<sup>13</sup> Koebner, S. 47, Z. 2-6

<sup>14</sup> Vgl. Koebner, S. 43

<sup>15</sup> Vgl. Koebner, S. 49

<sup>16</sup> Koebner S. 45, Z.

<sup>17</sup> Vgl. Koebner S. 48

<sup>18</sup> Koebner S.48, Z. 15-19

den schlimmen Träumen selbst eine Machtlosigkeit zugrunde liegt. Niemand kann verhindern, dass er träumt, noch relevant beeinflussen, welchen Inhalt die Träume haben und somit auch nicht, ob es schöne oder schlimme sind. So zieht sich das Motiv der Machtlosigkeit in Verbundenheit mit der Angst vor dem Unbekannten oder auch dem nicht Sichtbaren durch Murnaus Werk, erreicht jedoch ihre vollkommene Nachhaltigkeit in der Wirkung erst nach der Erlösungsszene am Schluss, in der das Monster sich in Rauch auflöst. „Doch so endet der Film nicht: Tote und Trauernde bleiben zurück, ratlos, unwissend, denn ihnen ist Nosferatu in Wisborg nie begegnet.“<sup>19</sup> Und dadurch werden im Nachhinein nicht Hutter oder Ellen, sondern die Dorfbewohner von Wisborg zum eigentlichen Spiegelbild aller Rezipienten. Am Ende freut man sich zunächst über den Untergang des Vampirs, dem damit einhergehendem Ende der Pest und dem damit einhergehendem Ende der Machtlosigkeit, welche vorallem den damaligen Rezipienten an das Ende des 1. Weltkriegs erinnert haben muss. Jedoch stellt man nach dem Betrachten des Films fest, dass alle wirklich Angst einflößenden Elemente von Nosferatu Allegorien auf den Tod an sich sind und diesem stehen alle Menschen einer jeden Zeit irgendwann genauso machtlos gegenüber wie die Dorfbewohner es taten.

---

<sup>19</sup> Koebner S.49, Z. 16-18

## 3 Psycho

Bei allen Menschen, denen ich von der Thematik dieser Bachelorarbeit erzählte und welche mich daraufhin nach einem Film fragten, fiel ein und derselbe Titel: Psycho. Es war das kommerziell erfolgreichste Werk von Regisseur Alfred Hitchcock und gilt heute als Wegbereiter für den modernen Horrorfilm.<sup>20</sup> Einzelne Elemente des Films sind von der Uraufführung 1960 bis heute in die Köpfe der Menschen und in unsere Popkultur eingeflossen: Die schrillen Geigen vermischt mit Vogelkreischen, die berühmte Duschszene und nicht zuletzt der Name Norman Bates. "Niemand sieht Psycho zum ersten Mal."<sup>21</sup>

### 3.1 Inhalt

Das Liebespaar Marion Crane und Sam Loomis streitet sich in einem Hotelzimmer im Phoenix (Arizona) der 60er Jahre über die gemeinsame Zukunft. Sie würden gerne mehr sein als zwei Verliebte, die sich zum Sex in billigen Hotels treffen. Jedoch muss Sam Schulden seines verstorbenen Vaters abbezahlen und zusätzlich noch Alimente für seine Exfrau aufbringen. Er besitzt einen kleinen Laden und Marion ist Sekretärin. Somit können beide nicht das Geld für eine bessere gemeinsame Zukunft aufbringen. Als Marion jedoch kurz darauf an ihrem Arbeitsplatz von ihrem Chef beauftragt wird, 40.000 Dollar in bar zur Bank zu bringen, sieht sie ihre Chance gekommen und fährt mit dem Geld aus der Stadt. Am Steuer ihres Autos stellt sie sich die Stimmen der beteiligten Personen vor, wenn diese den Diebstahl bemerken. Kurz darauf wird sie von einem Polizisten angehalten, welcher sie nach der Kontrolle der Papiere verfolgt, da Marion sehr nervös und kurz angebunden wirkt. Von Verfolgungsängsten getrieben, tauscht die junge Frau kurzerhand ihr Auto bei einem Händler gegen ein neues und zahlt dafür zusätzlich 700 Dollar. Das ganze geschieht abermals unter den Augen des Highwaypolizisten. Als sie im neuen Wagen davon fährt, gehen ihr erneut mögliche Stimmen der involvierten Personen durch den Kopf. Es beginnt stark zu regnen und so fährt Marion ins nächste Motel. Dort empfängt sie ein schlaksiger junger Mann, der sich als Norman Bates vorstellt. Marion unterschreibt im Gästebuch mit falschen Namen und nimmt Normans Einladung zum Essen im Wohnhaus hinter dem Hotel an. Der Mann gibt ihr, mit einigem Zögern in seiner Handbewegung, den Schlüssel zu Zimmer

---

<sup>20</sup> Vgl. Rebello, Steven: Hitchcock und die Geschichte von Psycho, München 2012, S. 2

<sup>21</sup> Handtke, Steffen: 101 Horrorfilme die sie sehen sollten, bevor das Leben vorbei ist, Zürich 2012, S. 117, Z. 1



1. Als er wenig später das Essen bereiten will, hört Marion, wie sich Bates mit seiner Mutter heftig streitet, die die Anwesenheit der jungen Dame nicht gut heißt. Norman kommt daraufhin allein wieder herunter, in den Armen ein Tablett mit Abendessen, und bittet Marion in sein Arbeitszimmer. In diesem befinden sich einige vom jungen Mann selbst ausgestopfte Vögel. Als das Gespräch der beiden auf die Befindlichkeit von Normans Mutter zusteuert und Marion anmerkt, dass man diese vielleicht in einem Heim unterbringen sollte, wird Bates, welcher vorher ausnahmslos freundlich und schüchtern wirkt, zum ersten Mal böse und entgegnet laut, dass er seine Mutter niemals in ein Irrenhaus stecken würde. Jedoch fängt er sich recht schnell wieder und fällt in seine vorherige schüchterne Art zurück.

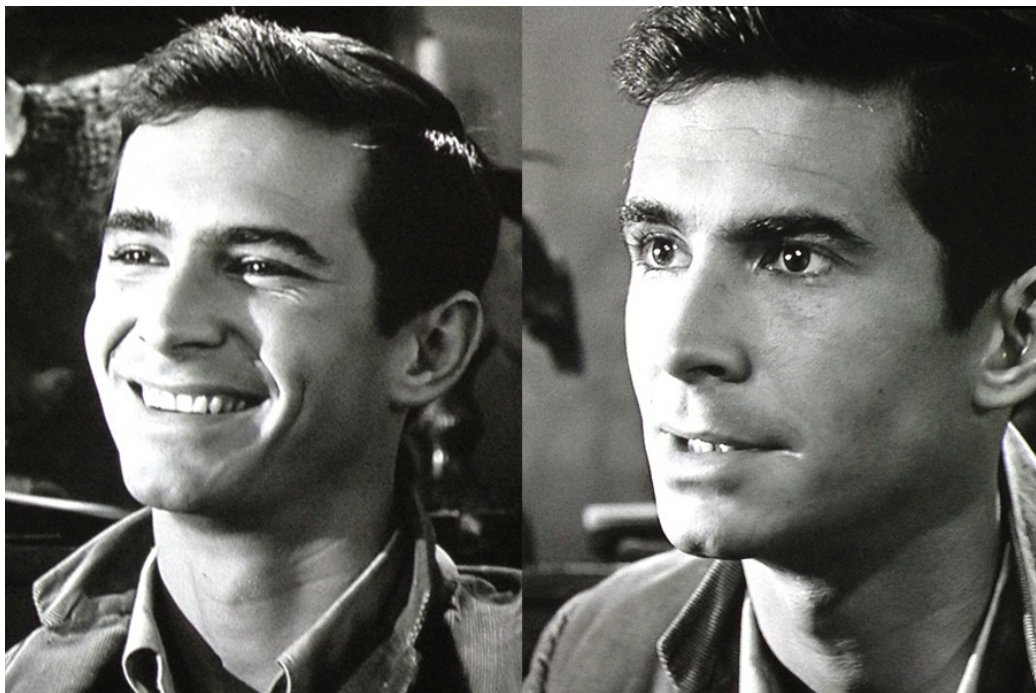


Abbildung 3: "Der beste Freund für einen Mann ist seine Mutter." - Bates verändert sich

Marion bedankt sich und geht in ihr Zimmer, um sich schlafen zu legen. Norman sieht ihr durch ein Loch in seinem Arbeitszimmer dabei zu, wie sie sich vorher zum Duschen auszieht. Als Marion dann unter der Dusche steht, bewegt sich, von ihr unbemerkt, langsam die Silhouette einer Frau auf sie zu. Der Duschvorhang wird zur Seite gerissen und die Frau sticht Marion nieder. Diese klammert sich am Duschvorhang fest, reißt diesen dabei herunter und stirbt schließlich unter dem laufenden Duschstrahl. Bald darauf hören wir, wie Norman seine Mutter anbrüllt, was sie nur getan habe und wenige Momente später rennt er hinunter zum Zimmer, in dem die tote Marion liegt. Zunächst entsetzt, beseitigt er nach dem Fund rasch die Leiche der jungen Frau, in dem er diese und ihr Gepäck in ihrem Wagen verstaut und diesen im Moor hinter dem Motel versenkt. Acht Tage später sucht Marions Schwester Lila Crane Sam Loomis in dessen Laden in Fairvale (Californien) auf, um diesen nach der

verschollenen Verwandten zu befragen. Daraufhin platzt der Privatdetektiv Arbogast in ihr Gespräch, welcher von Marions Chef beauftragt wurde, diese ebenfalls ausfindig zu machen. Als Lila und Sam dem Detektiv klar machen, dass sie auch nach Marion suchen, verspricht dieser, in den umliegenden Hotels zu forschen und sich telefonisch zu melden, falls sich etwas ergibt. Als Arbogast zu Bates Motel gelangt, verwickelt er den eingeschüchterten Norman in ein Gespräch, in dem sich dieser einige Male verhaspelt und an dessen Ende klar wird, dass Marion definitiv im Motel war. Als der Detektiv jedoch Mrs. Bates zu sprechen wünscht, wimmelt ihn Norman energisch ab und drängt ihn davonzufahren. Arbogast meldet die Neuigkeiten wie versprochen Lila und Sam und beendet das Gespräch mit der Aussage, es noch einmal bei Bates Mutter zu versuchen. Als Arbogast erneut am Motel ankommt, scheint niemand zu Hause zu sein und so betritt er langsam das Wohnhaus. Als er gerade den ersten Stock erreicht, stürmt ihm plötzlich dieselbe Frau entgegen, welche schon Marion tötete, stößt ihn die Treppe hinunter und sticht ihn im Erdgeschoss brutal ab. Lila und Sam beschließen wenige Stunden später, auf Grund des nicht erschienenen Detektivs selber am Motel nachzusehen. Sam möchte die Schwester seiner Geliebten in Sicherheit zurücklassen und fährt daher allein, findet doch nach einigem Rufen keinen am Motel vor. Daraufhin fahren er und Lila zum Sheriff von Fairvale und berichten ihm von den ungewöhnlichen Geschehnissen. Der Sheriff und dessen Frau berichten überrascht, dass Mrs. Bates bereits vor zehn Jahren verstorben sei. Dennoch hören wir, wie Norman Bates in derselben Nacht abermals mit seiner Mutter streitet und sehen kurz darauf sogar, wie er diese in den Keller trägt, um sie vor der Polizei zu verstecken. Da der Sheriff ihren Befürchtungen nicht viel Glauben schenkt, beschließen Lila und Sam am nächsten Tag wieder zum Motel zu fahren und sich als Paar auszugeben, um nach Spuren zu suchen. Bates empfängt die beiden freundlich wie immer und es gelingt Sam, Norman in ein Gespräch zu verwickeln, sodass sich Lila im Wohnhaus umsehen und vielleicht Mrs. Bates sprechen kann. Als Sam jedoch im Verlauf des Gesprächs immer zorniger wird, durchschaut Bates die Ablenkung, schlägt Sam nieder und rennt zum Haus. Lila gelingt es noch rechtzeitig, in den Keller zu flüchten, doch dort erblickt sie die mumifizierte Leiche von Mrs. Bates, in einem Stuhl sitzend. Lila schreit vor Entsetzen und schon stürzt der als Frau verkleidete Norman in den Kellerraum, kann jedoch noch rechtzeitig von Sam unschädlich gemacht werden. Im Polizeipräsidium erklärt ein Psychiater den überlebenden Beteiligten, was Norman zu seinen Taten bewogen hat. Als Normans leiblicher Vater früh verstarb, wollte seine Mutter ihren Jungen nur noch für sich haben und beanspruchte ihn völlig. Als sie dann irgendwann einen neuen Liebhaber gefunden hatte, wurde Norman derart eifersüchtig, dass er beide mit Gift umbrachte und es wie Selbstmord aussehen ließ. Jedoch fühlte er sich nach dem Mord auf Grund der außerordentlichen Liebe zu seiner Mutter so schuldig, dass er seine Taten verdrängen musste und schizophren wurde. Eine Hälfte in ihm blieb Norman, die andere wurde zu seiner Mutter, die von da an wieder lebte. Und da die mütterliche Hälfte immer stärker



war, übernahm sie beim Erscheinen junger Frauen, welche Norman gefielen, die Oberhand und brachte sie um. Zum Schluss sehen wir Norman Bates in einer Zelle sitzen und in Gedanken mit der Stimme seiner Mutter reden, welche nun, laut Psychiater, für immer von ihm Besitz ergriffen hat.

### 3.2 Die Angst vor dem Unbekannten in Psycho

Alfred Hitchcock wird auch der Meister des Suspense genannt. Nach seiner eigenen Definition muss der Zuschauer bei der Angsterzeugung durch Suspense im Voraus über die für die Opfer zu erwartenden Geschehnisse eingeweiht sein. Bei Psycho bricht er mit seinem Ideal und lässt den Rezipienten keinen überlegenen Standpunkt.<sup>22</sup> Dennoch ist Psycho ein ideales Beispiel für einen Film, in dem die Angst vor dem Unbekannten die zentrale Angsterzeugung ausmacht. Dieser Umstand ist dadurch begründet, dass Hitchcock zwar nicht durch einzelne inhaltliche Erzählstränge in verschiedenen Szenen mit Suspense schokiert, sehr wohl aber der Film als Ganzes. Er brach nicht mit Erwartungen, die während des Films nach und nach durch Szenen der Antagonisten aufgebaut wurden, sondern mit solchen, welche die Zuschauer schon vor dem Film hatten. "Psycho zeichnet sich durch ruckartige, kompromisslose Wendungen und radikale Tabubrüche auf verschiedenen Ebenen aus (...)"<sup>23</sup>. So wird die Figur Marion, die zu diesem Zeitpunkt die Protagonistin zu sein scheint, völlig unerwartet in der Mitte des Films umgebracht, genau in dem Moment, als sie Reue empfindet und sich entschließt umzukehren. Zudem geschieht der Mord an dieser Stelle ohne sinnvolles Motiv für den Zuschauer.<sup>24</sup> Der Drehbuchautor, der den gleichnamigen Roman von Robert Bloch adaptierte, war Joseph Stefano, welcher über Hitchcocks Ansichten zu seinem Drehbuchentwurf für den Anfang sagte: "Ihm gefiel die Tatsache, dass es sich um sie drehen sollte (Anm. Marion). Und dann tun wir allen plötzlich diese schlimme Sache an und sagen: 'Nein, nein, es geht nicht um sie, sondern um ihn.'"<sup>25</sup> Nach diesem Bruch aller konventionellen Erzählstrukturen wird plötzlich Norman Bates zur neuen Hauptfigur, die sich gen Ende als eigentlicher Mörder darstellt. So bildet seine Figur gleichzeitig Protagonist und Antagonist. Und nicht nur sein Inneres stellte 1960 ein Novum dar, auch sein Äußeres war für einen Killer alles andere als gewöhnlich. Er wirkt anfangs sehr sympathisch und man empfindet zunächst Mitleid mit ihm. "(...) doch gerade die Tatsache, dass der schlaksige und freundlich wirkende

---

<sup>22</sup> Vgl. Koebner, Sascha: Filmgenres Horrorfilm, Stuttgart 2004, S. 148

<sup>23</sup> Koebner, S. 149, Z. 3-5

<sup>24</sup> Vgl. Koebner, S. 149

<sup>25</sup> Stefano, Joseph im Making Of Psycho aus Psycho (Blu-Ray), Universal 2013

junge Mann sich als Ungeheuer entpuppt und der Zuschauer unbemerkt Anteil an seiner >kranken< Perspektive hat, verstärkt den Horror.“<sup>26</sup> Stefano äußerte sich hierzu folgendermaßen: „Im Buch ist Norman Bates ein Mann mittleren Alters, verkommen, ein Trinker mit Übergewicht, er trägt eine dicke Brille und lugt durch Löcher. Ich empfand ihn als unfassbar unsympathisch. Ich mochte ihn nicht. Als Marion dann getötet wird, soll mein Mitgefühl ja auf diesen Mann übergehen, und bei der Figur aus dem Buch war mir das nicht möglich. Also entwarf ich einen jungen, verletzlischen, gutaussehenden Mann, etwas traurig und der einem leidtut. Und Hitchcock sagte: „Wie wäre Tony Perkins für den Part?“ Und natürlich war er genau der, den ich beschrieben hatte.“<sup>27</sup> Hitchcock waren bei Psycho tiefere Hintergründe und weitergehende Interpretationen nicht wichtig, er wollte lediglich sein Publikum schockieren und Angst erzeugen. Er ging dafür sogar so weit, dass er keine Besucher an sein Set ließ und verbreitete eigens Gerüchte über ein Casting für die Rolle von Norman Bates Mutter, so dass ihm diverse Agenten etliche Vorschläge schickten.<sup>28</sup> Alle Elemente der Suspense-Erzeugung in Psycho gründen sich auf den Sehgewohnheiten des Publikums von 1960, mit denen im Film zum ersten Mal gebrochen wird. Jene, die heute noch überraschend und somit die wichtigsten sind, sind der schon erwähnte überraschende Tod der vermeintlichen Hauptdarstellerin und die Figur des Norman Bates. Jedoch stellte 1960 ein weiteres Element des Films ein Novum dar, welches beim heutigen Betrachten eher weniger auffällt. Psycho zeigte erstmalig einen nie dagewesenen Einbruch in die Privatsphäre und nimmt dabei häufig geradezu voyeuristische Perspektiven ein. Zu Beginn des Films fährt die Kamera nach den weitläufigen Schwenks über den Dächern von Phoenix zum Hotelzimmerfenster von Marion und Sam und kriecht fast unter den heruntergelassenen Rolläden hindurch, um kurz darauf die beiden, gerade wieder etwas bekleidet, nach dem Sex zu zeigen. Weitere Beispiele sind Marion, die friedlich in ihrem Auto schlafend vom Highwaypolizisten geweckt wird und der Detektiv Arbogast, welcher ohne Erlaubnis den ersten Stock des Privathauses der Bates betritt. Jedoch gipfeln diese Einbrüche erneut in Norman Bates, der zunächst durch das Loch in seinem Arbeitszimmer die nackte Marion beobachtet und sie schließlich bei ihrer symbolischen Reinigung, in der ungeschütztesten Situation, die man sich im wachen Zustand vorstellen kann, unter der warmen Dusche überrascht und sie niedersticht. Diese ist die einzige der Szenen, welche einen Einbruch in die Privatsphäre zeigt und uns auch heute noch schockiert. Die Brutalität, die Hitchcock hierbei wirken lässt, ist gerade aus heutiger Sicht sehr

---

<sup>26</sup> Koebner, S. 147, Z. 22-25 bis S. 148, Z. 1-2

<sup>27</sup> Stefano, Joseph im Making Of Psycho aus Psycho (Blu-Ray), Universal 2013

<sup>28</sup> Vgl. Making Of Psycho aus Psycho (Blu-Ray), Universal 2013

subtil. Er mischt Einstellungen in normaler Geschwindigkeit mit Einstellungen in Zeitlupe.



*Abbildung 4: Die berühmteste Mordszene der Filmgeschichte*

In keiner dieser Einstellungen ist zu sehen, wie das Messer Marion berührt, geschweige denn schneidet und dennoch bekommen wir den Eindruck eines bestialischen Abstechens.<sup>29</sup> Dies liegt neben der genau gewählten Einstellungen an der nervenaufreibenden Musik von Bernard Herrmann, welche ausschließlich aus Vogelschreien und Geigen besteht. Das Gesicht der "Mörderin" wird ebenfalls nicht gezeigt, was natürlich dem Inhalt der Geschichte geschuldet ist, doch genauso pragmatisch wie dieser Grund war auch der für die Aussparung von expliziten Gewalteinstellungen: Es wäre für die damalige Zeit einfach zu brutal gewesen. Hitchcock gab gar für die Verwendung von Schwarz-Weiß Material bei diesem Projekt an: "Ich kann den Film nicht in Farbe machen, das wird zu blutrünstig."<sup>30</sup> So ist die berühmteste Mordszene der Filmgeschichte eine, bei der der eigentliche Mord und das genaue Bild des Mörders nur in den Köpfen der Rezipienten stattfindet. So wird die Suspense, welche sich normalerweise aus dem zieht, was das Publikum weiß, zu einer Angst vor dem Unbekannten, da sie sich bei Psycho aus dem speist, was für alle seit

---

<sup>29</sup> Vgl. Koebner, S. 149-150

<sup>30</sup> Vgl. Making Of Psycho aus Psycho (Blu-Ray), Universal 2013

---

jeher normal und allgemein gültig war, und es nicht nur ignoriert, sondern teilweise umkehrt: Die Privatsphäre bietet weder Sicherheit, noch ist sie wirklich privat, der freundliche und sympathische junge Mann ist ein irrer Mörder, welcher laut der Erklärung des Psychiaters am Ende nichts dafür kann, dass er die brutal umbrachte, die wir lieb gewonnen haben. So vermittelt Psycho eine Angst vor der Schutzlosigkeit und der Ungewissheit in allen Bereichen, egal ob wir uns dort vorher sicher fühlten oder nicht.

## 4 Der weisse Hai

Als 1975 Der weiße Hai vom damals noch jungen Regisseur Steven Spielberg in die Kinos kam, avancierte dieser schnell zum Kassenschlager und wurde schließlich der erste Film aller Zeiten, der über 100 Millionen Dollar einspielte.<sup>31</sup> Er beeinflusste nicht nur die Einstellung des Publikums zu Horrorfilmen, sondern auch ihre Badegewohnheiten. John Williams Score, gepaart mit Spielbergs prägnanten Kamerafahrten, machte den Film unsterblich.<sup>32</sup> "(...) der weiße Hai war fürs Schwimmen, was Psycho für Duschen in Moteltimmern war."<sup>33</sup>

### 4.1 Inhalt

Der Film beginnt in einer subjektiven Kameraperspektive aus Sicht des Hais und der unheilvollen Melodie, die bei dieser wiederkehrenden Sicht immer eingeblendet wird. Darauf sehen wir mehrere Jugendliche idyllisch beim Lagerfeuer am Strand feiern. Aus der Menge erheben sich eine junge Frau und ein junger Mann und laufen davon in Richtung Meer. Die Frau geht schwimmen, doch der Mann ist zu betrunken und bleibt schlafend am Ufer zurück. Die Sonne geht in der Ferne langsam unter und das Wasser glitzert. Doch schon nach einigen vergnüglichen Zügen aufs Meer hinaus sehen wir die junge Frau von unten, aus Sicht des Hais. Natürlich beginnt die schaurige Musik, welche sich mit jedem Zentimeter, den der Fisch näher kommt, weiter steigert.

---

<sup>31</sup> Vgl. Koven, Mikel: 101 Horrorfilme – Die sie sehen sollten, bevor das Leben vorbei ist, Zürich 2012, S. 221

<sup>32</sup> Vgl. Schulze, Philipp: Cinema Ausgabe 09/12, Hamburg 2012, S. 112

<sup>33</sup> Martin, R. Aidan (Hai-Verhaltensbiologe): Der Hai funktioniert noch: Einfluss & Vermächtnis von JAWS, In: Der weisse Hai (Blu-Ray), Universal 2012



*Abbildung 5: Unheil aus der Tiefe*

Schließlich wird die Frau unter heftigem Schreien und nach einem kurzen Moment des hoffnungsvollen Klammerns an einer Boje in die Tiefe gezogen und taucht nicht mehr auf. Der Hai selbst ist hierbei noch nicht zu sehen. Der nächste Tag beginnt und Martin Brody, der neue Sheriff der Ferieninsel Amity Island, wird durch den Fund der verstümmelten Leiche der jungen Frau vom Vorabend aus seinem Familienidyll mit seiner Frau und seinen beiden Söhnen gerissen. Die Autopsie bestätigt als wahrscheinliche Todesursache einen Haifischangriff und Brody will daraufhin die Strände sperren. Doch als Larry Vaughn, der Bürgermeister von Amity, sich einschaltet, ändert der Mann, der die Leiche untersuchte, schnell seine Meinung und behauptet, dass es sich wahrscheinlich eher um einen Unfall mit einer Schiffsschraube gehandelt habe. Wegen der kurz bevorstehenden Badesaison und den Feierlichkeiten zum 4. Juli überzeugt Vaughn seinen Sheriff, die Strände offen zu lassen. Dennoch setzt sich Brody in Ufernähe an den Strand und behält die Badenden im Auge. Plötzlich vermisst ein Mann seinen Hund, welchen wir zuvor im Wasser sahen, und schon blicken wir wieder durch die Augen des Hais auf die umherschwimmenden Menschen. Als der Hai schließlich angreift, fliehen alle in Panik aus dem Wasser, doch die Mutter des kleinen Jungen Alex ruft am Ufer vergebens nach ihrem Sohn. Er wurde zum zweiten Opfer des Hais. Doch auch bei dieser Attacke sehen wir so gut wie nichts vom Hai selbst (lediglich eine Flosse). Als sich der Bürgermeister, Sheriff Brody und mehrere Insulaner daraufhin in einer Sitzung beratschlagen wollen, schlägt dem erneuten Willen Brodys, die Strände zu sperren, eine Welle der Entrüstung und des Protests entgegen. Die vielen Hotel- und Ladenbesitzer fürchten um ihr Geschäft aus der Hauptsaison. Das Angebot des Haifischjägers Captain Quint, die Bestie für 10.000 Dollar zu erlegen, wird aus Sparsamkeit ausgeschlagen und so wird entschieden, den Strand lediglich für 24 Stunden zu sperren und mehr Sicherheitskräfte anzufordern, dazu Experten aus der Ozeanographie. Zuhause wird der von Schuldgefühlen geplagte Brody von seinem kleinen Sohn aufgemuntert, welcher ihm am Tisch Grimassen

nachahmt. In der Nacht scheitern zwei Männer bei dem Versuch, den Hai von einem Steg aus zu fangen, um die inzwischen angesetzten 3000 Dollar Kopfgeld zu kassieren. Der Hai reißt dabei den halben Steg mit sich und einer der Männer schafft es gerade noch rechtzeitig zurück an Land, um ihm zu entkommen. Am nächsten Tag trifft der angeforderte Wissenschaftler Matt Hooper in Amity Island ein und bestätigt bei einer erneuten Autopsie des ersten Opfers, dass die junge Frau definitiv von einem Hai getötet wurde. Kurz darauf präsentieren einige Fischer, die ebenfalls durch das Kopfgeld angelockt wurden, stolz den vermeintlichen Täter: Einen Tigerhai. Trotz Martin Brodys großer Erleichterung und auch entgegen dem Verbot des Bürgermeisters schneidet Hooper zusammen mit dem Sheriff den Magen des Tieres auf. Der Biologe erklärt zuvor, wie langsam Tigerhaie verdauen, sodass Überreste des letzten Opfers noch zu finden sein müssten. Jedoch finden sie keinerlei Spuren und so begeben sich beide Männer in der Nacht auf Hoopers mit Sonar und Wasserscheinwerfern ausgestattetes Schiff, um den richtigen Hai zu finden. Sie entdecken ein verlassenes Fischerboot und als Matt zum Kiel taucht, um es zu untersuchen, entdeckt er die Leiche des Fischers und ein bissförmiges Loch im Boot mit dem Zahn eines weißen Hais darin. Am nächsten Tag (dem 3. Juli) führen Brody und Hooper ein intensives Streitgespräch mit dem Bürgermeister. Beide Männer versuchen den Politiker davon zu überzeugen sofort alle Strände zu sperren und den Hai zu fangen, doch dieser zeigt sich wenig einsichtig und hat nur den bevorstehenden Besucheransturm vor Augen. So bleiben die Strände weiterhin geöffnet. Als die etlichen Besucher dann die Strände von Amity besetzen, ist das Sicherheitsaufgebot hoch. Plötzlich taucht eine Haiflosse im Meer auf, alle rennen in Panik aus dem Wasser. Die umherfahrenden Schutzboote enttarnen die Flosse jedoch als schlechten Scherz zweier Jungen mit Taucherflossen. Wenige Sekunden später schlägt dann plötzlich die echte Bestie in der benachbarten Bucht zu. Diesmal wird vor den Augen von etlichen Badegästen ein Mann zerfleischt und auch wir sehen das erste Mal einen Teil des Kopfes vom Hai. Als Martin Brody zur Bucht rennt, muss er mit Entsetzen feststellen, dass sein Sohn ebenfalls dort war. Obwohl es diesem bald wieder gut geht, zögert der Sheriff keinen Moment länger und bringt den inzwischen ohnehin labilen Larry Vaughn dazu, einen Vertrag für Captain Quints Honorar zu unterzeichnen. Als der Haijäger mit seinem alten Schiff Orca in See sticht, wird er, wenn auch zunächst widerwillig, von Brody und Hooper begleitet. Der erfahrene Quint lässt keine Gelegenheit aus, sich über den wasserscheuen Sheriff und den nerdigen Biologen lustig zu machen. Beim ersten Versuch, den Hai zu angeln, durchbeißt dieser die Schnur. Als Brody einige Zeit später erneut beginnt Köder auszuwerfen, taucht der monströse Fisch plötzlich wie aus dem Nichts direkt neben ihm auf. Nun sehen wir den Kopf des Hais vollständig, jedoch das erste Mal ohne die typische musikalische Ankündigung. Den Hai nun unmittelbar in ihrer Nähe, gelingt es den drei Männern, ihn mit einem Seil, an dessen Ende sich ein schwimmendes Fass befindet, zu harpunieren, jedoch verschwindet dieser dann wieder. Am Abend berichtet Quint

schließlich von seinen schrecklichen Erfahrungen als Soldat auf der "USS Indianapolis", einem Kriegsschiff, das Teile für die Atombombe von Hiroshima lieferte und welches nach dem Angriff eines japanischen U-Boots sank. Laut Quint gingen rund 1.100 Männer über Bord und nur 316 Männer konnten nach fünf Tagen lebend geborgen werden, der Rest wurde von Haien gefressen. Quint hatte überlebt. Als alle drei Männer bald darauf singen, greift der Hai plötzlich ihr Boot an. Ein leichter Motorschaden entsteht, doch der vom Ehrgeiz zerfressene Captain Quinn will auch am darauffolgenden Tag keine Hilfe rufen und zerstört sogar das Funkgerät. Schließlich gelingt es, den Hai noch mit einem weiteren und dann sogar mit einem dritten Fass zu harpunieren. Beim Versuch das Tier in seichtere Gewässer zu locken, wird Quint jedoch übermütig und überlastet die Maschinen, welche schließlich ganz ausfallen. So beschließen die Männer, Hooper in seinem eigens mitgebrachten Haikäfig zu Wasser zu lassen, damit er den Hai mittels einer Spitze, gefüllt mit Strychninnitrat, töten kann. Der Raubfisch attackiert ihn jedoch von hinten, sodass Matt seine Spitze verliert und schließlich aus dem Käfig flieht, um sich hinter einer Steinformation am Grund zu verstecken. Als Quint und Brody den leeren zerbeulten Käfig hochziehen, rechnen sie mit dem Schlimmsten, doch schon springt der weiße Hai auf das Heck der Orca. Diese gerät daraufhin in Schiefelage und sinkt immer tiefer. Der Captain rutscht schließlich zwischen die Zähne des Ungeheuers und wird unter entsetzlichem Geschrei zerbissen und in die Tiefe gezogen. Das Schiff sinkt weiter und als der Hai erneut von der Seite angreift, wirft Brody ihm eine Propangasflasche ins Maul. Als schließlich nur noch der Mast aus dem Ozean emporragt, sitzt der Sheriff im Krähenneist und feuert mit einem Gewehr eine Kugel in die Gasflasche des herannahenden Hais, woraufhin dieser explodiert. Kurz darauf taucht Hooper wieder auf und er und Martin Brody schwimmen gemeinsam auf den übrigen Fässern zurück in Richtung Amity Island.

## 4.2 Die Angst vor dem Unbekannten in Der weisse Hai

"Die Bedrohung, um die es in Jaws geht, ist zeitlos und schürt die menschliche Urangst vor dem Mysterium der Tiefe."<sup>34</sup> Um zu verstehen, warum Spielbergs Kinofilm diese Urangst so effektiv auslöst, muss man zunächst einige Faktoren berücksichtigen, die weniger im Vordergrund stehen als der Hai selbst. Es geht hierbei unter anderem um die Umgebung und die Stimmung, welche das (fiktive) Amity Island beim Rezipienten auslöst. Die Insel wirkt in jeder Einstellung idyllisch und angenehm. Schon in der ersten Szene beim Lagerfeuer am Strand und der untergehenden Sonne entsteht zunächst

---

<sup>34</sup> Weinsheimer, Stefanie: Der weiße Hai, In: Vossen, Ursula (Hrsg.): Filmgenres Horrorfilm, Stuttgart 2004, S. 213, Z. 18-20



eine wohlige sommerliche Atmosphäre. Im weiteren Verlauf sehen wir an ausschließlich sonnigen Tagen das Zusammenspiel des kleinen Örtchens mit seinen leicht verschrobene Insulanern und ihren zunächst eher kleinbürgerlichen Problemen. Badegäste strömen in Scharen auf die Insel und es entsteht ein vergnüglicher Trubel, den wohl viele aus ihren eigenen Sommerurlauben kennen. Doch all das würde auf den Zuschauer, auch ohne die ihm bewusste allgegenwärtige Gefahr, einfach viel zu perfekt wirken, wäre da nicht Brody. Der wasserscheue Protagonist des Films wächst einem schnell ans Herz, was nicht zuletzt an seiner Familie liegt, welche ihm immer Rückhalt zu geben scheint. Empathie für den Sheriff entsteht spätestens in dem Moment, als dieser ratlos und erschöpft am Esstisch sitzt und ihn plötzlich sein goldiger kleiner Sohn nur durch das Nachahmen von Bewegungen wieder aufbaut. Die Szene hierzu wirkt unter anderem so berührend, da sie nicht im Drehbuch stand. Während einer Drehpause saß Roy Scheider, der Darsteller von Brody, tatsächlich erschöpft an einem Tisch und genauso wie später im Film, fing Jay Mello, der Darsteller von Brodys Sohn Sean, an, ihn nachzuäffen. Als Scheider daraufhin die Situation Spielberg noch einmal vorführte, holte dieser sofort die Kameras.<sup>35</sup> Durch die erwirkte Empathie entsteht automatisch ein Stück Authentizität. In Kontrast nun zu dieser warmen, heilen Welt steht der dunkle, unberechenbare Ozean mit der titelgebenden Bestie, die er beherbergt. Den unmoralischen Anhaltspunkt an Land für die aufkommende Gefahr aus der Tiefe stellt der unsympathische und profitgierige Bürgermeister dar. Egal wie deutlich und gewiss er die lauernde Gefahr vor Augen hat, er entscheidet sich immer wieder gegen die Sicherheit der Menschen und für das Geld und das Wohlwollen seiner Wähler. Erst als er begreift, dass sein eigener Sohn hätte getötet werden können und alles schon fast zu spät ist, lenkt er ein. Dem Zuschauer ist bewusst, dass ein solches Verhalten niemals ungesühnt bleiben kann und auch deswegen rechnet er jederzeit mit dem nächsten Angriff.<sup>36</sup> Dies führt uns nun zum entscheidenden Element, welches die Angst vor dem Unbekannten in *Der weisse Hai* so enorm steigert: Der Hai selbst ist bis zur Hälfte des Films nicht zu sehen. Susan Backlinie, welche das erste Opfer spielte, äußerte sich hierzu folgendermaßen: "Der weisse Hai beginnt in der ersten Szene damit, dass man den Hai nicht sieht und ich fand es gruseliger. Ich glaube wirklich, es ist erschreckender, etwas nicht zu sehen, denn optisch ist das okay. Aber wenn deine Fantasie mit dir durchgeht, kann es alles sein."<sup>37</sup> Beim zweiten Opfer sieht man nur ein Flosse, beim dritten einen Teil des Kopfes und erst als Martin Brody

---

<sup>35</sup> Vgl. Scheider, Roy: Der Hai funktioniert noch: Einfluss & Vermächtnis von JAWS, In: *Der weisse Hai* (Blu-Ray), Universal 2012

<sup>36</sup> Vgl. Weinsheimer, S. 216

<sup>37</sup> Backlinie, Susan: Der Hai funktioniert noch: Einfluss & Vermächtnis von JAWS, In: *Der weisse Hai* (Blu-Ray), Universal 2012

den Hai von der Orca aus ködert, den ganzen Kopf (siehe Abb. 6). Zu diesem Zeitpunkt sind bereits über eine Stunde und 21 Minuten vergangen (der ganze Film dauert ca. 2 Stunden und 4 Minuten).



Abbildung 6: "Wir werden ein größeres Boot brauchen."

Das Prinzip, die Vorstellungen von dem Monster zunächst der Fantasie und den Ängsten des Publikums zu überlassen, wurde später in etlichen Filmen (wie z.B. "Alien") übernommen und auch Spielberg selbst perfektionierte es weiter. In "Jurassic Park" deutet er die gefürchteten Raptoren durch ein einzelnes Auge, Gebrüll, eine zerfetzte Kuh und das Rascheln von Palmen an, und wer könnte je das vibrierende Wasserglas beim Anschleichen des T-Rex vergessen. Doch nichts blieb den Menschen wohl so im Gedächtnis wie das, was den weißen Hai zuvor ankündigte: Die Melodie von John Williams, zu dem Steven Spielberg sagte: "Ich glaube John, der alle Filme, für die er komponiert, vorausahnt, hat tiefere Einsichten in unsere Arbeit als wir selbst. Und ich glaube, er sah in Der weisse Hai etwas sehr Primitives und er beschloss, dass das eine primitive Antwort brauchte. Es brauchte einen urtümlichen Klang. Etwas Atavistisches. Etwas extrem Grundlegendes und etwas Unvergessliches, das wie eine Sirene war, die einen warnte, dass etwas hinter einem her war."<sup>38</sup> Der Score des Raubfisches brannte sich so sehr in die Köpfe der Menschen ein, dass er, laut Richard Dreyfuss, dem Darsteller von Hooper, sogar an einigen Stränden Australiens als Warnsignal vor gesichteten Haifischen über die Lautsprecher am

---

<sup>38</sup> Spielberg, Steven: Der Hai funktioniert noch: Einfluss & Vermächtnis von JAWS, In: Der weisse Hai (Blu-Ray), Universal 2012

Strand gespielt wurde.<sup>39</sup> Im Film wird die Musik (solange der Hai noch nicht in Gänze zu sehen ist) mit den Kamerafahrten aus der subjektiven Sicht des Hais kombiniert. Jedoch war es eigentlich keinesfalls beabsichtigt, den Hai zunächst nicht zu zeigen. Der entscheidende Faktor, der den Film unsterblich werden ließ, beruhte auf dem Versagen der Technik, wie David Brown, der Produzent des Werks, bestätigt: "Wir haben uns beschwert, dass der Hai nicht funktioniert hat. Denn das hat er nie. Er war nie bereit. Das hat uns gerettet. Das war die Kunst an diesem Film."<sup>40</sup> Die Ohnmacht, die sich durch alle bisherigen Faktoren beim Rezipienten einstellt, wird durch den Inhalt einzelner Szenen noch gestärkt. Hierbei sind vor allem die Momente zu erwähnen, in denen nur scheinbar eine Attacke stattfindet, aber auch die Tatsache, dass der Raubfisch selbst vor einem Kind nicht Halt macht. Jedoch ist *Der weisse Hai* ein Film, der im wesentlichen aus zwei Hälften besteht und das meiste bisher Aufgeführte gilt nur für die erste Hälfte. Den Beginn für Hälfte zwei markiert der Aufbruch der drei ungleichen Männer auf der Orca. Während die erste Hälfte mehrere Elemente eines Horror- oder sogar Slasher-Films aufweist, ist die zweite Hälfte in erster Linie ein Abenteuerfilm.<sup>41</sup> Der primäre Grund, warum auch diese letzte Hälfte Angst vor dem Unbekannten auslöst, ist die Figur des Captain Quint. Zu Beginn der Jagd entsteht eine aufregende und zum Teil auch lustige Stimmung, welche vor allem auf den Reibereien der verschiedenen Charaktere an Bord beruht. Als Quint jedoch in der Nacht die Beweggründe für seinen fanatischen Hass auf Haie erläutert, kippt die Stimmung schlagartig. Seine detaillierten Erzählungen vom Sterben seiner Kameraden nach dem Untergang der USS *Indianapolis* lassen einen auch heute noch erschauern. Als *Der weisse Hai* jedoch 1975 in den Kinos anlief (1945 war die *Indianapolis* gesunken), schockierten sie viele der Zuschauer noch weit mehr. Denn als Peter Benchleys Romanvorlage "Der weisse Hai" ein Jahr vor dem Kinofilm erschien, enthielt diese Quints Monolog nicht, da die Umstände des Untergangs der USS *Indianapolis* nach wie vor Top Secret waren. Als diese dann einige Monate später langsam bekannt wurden, bauten Benchley und sein Co-Autor Carl Gottlieb sie ins Drehbuch zum Film ein. Somit erfuhren viele Kinozuschauer erst durch Captain Quint von der Wahrheit über den Untergang.<sup>42</sup> Im Umkreis eines Autors betraf dies gar Angehörige: "Peters Haushälterin rief am Tag, nachdem der Film angelaufen war, an und sagte, dass sie am nächsten Tag nicht zur Arbeit käme. Und als er fragte warum,

---

<sup>39</sup> Dreyfuss, Richard: Der Hai funktioniert noch: Einfluss & Vermächtnis von JAWS, In: *Der weisse Hai* (Blu-Ray), Universal 2012

<sup>40</sup> Brown, David: Der Hai funktioniert noch: Einfluss & Vermächtnis von JAWS, In: *Der weisse Hai* (Blu-Ray), Universal 2012

<sup>41</sup> Vgl. Koven, S. 221-222

<sup>42</sup> Vgl. Dreyfuss und Brown

sagte sie: "Mein Sohn war auf der USS Indianapolis und ich wusste bis jetzt nicht, wie er starb."<sup>43</sup> Abgesehen davon, dass bei solchen Ausnahmen gar eine persönliche Furcht, Trauer und Verbundenheit entstehen musste, führen Quints Erinnerungen auch dem allgemeinen Rezipienten von heute noch einiges vor Augen. Die Gefahr wird nach dem abenteuerlichen Treiben an Bord wieder bewusster. Haie existieren wirklich und sie töten wirklich Menschen. Sie sind die letzten Raubtiere auf diesem Planeten, denen wir in ihrer natürlichen Umgebung völlig schutzlos ausgeliefert sind; dennoch begeben wir uns in diese. Umso schmerzhafter klingen die Worte des Kapitäns über den starren Blick der Haie nach, wenn dieser selbst im Maul der Bestie steckt. All seine Kraft und seine Erfahrungen haben ihm nicht geholfen. Der wasserscheue Brody und der wissenschaftliche Theoretiker Hooper jedoch schaffen es, das Ungeheuer zu töten. "Nur wer sich zu seinen Ängsten bekennt und die Macht des natürlich Kreatürlichen anerkennt, ist in der Lage zu überleben."<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> Dreyfuss

<sup>44</sup> Weinsheimer, S.217, Z. 22-24

## 5 Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt

1979 brachte Ridley Scott Alien in die Kinos und zeigte somit erstmals einen Film, der eine perfekte Synthese aus Horror und Science-Fiction war. Zudem etablierte er mit seiner Hauptfigur die weibliche Actionheldin auf der Leinwand. Die Story und der Cast, kombiniert mit den Ideen des Schweizer Künstlers H. R. Giger<sup>45</sup>, machten den Film und allen voran das Alien selbst so eindringlich und angsteinflößend, dass bis heute drei Sequels, zwei Crossovers und ein Prequel hinzukamen. Doch erreichten all diese, trotz namhafter Regisseure wie James Cameron oder David Fincher, niemals die Intensität des Originals.

### 5.1 Inhalt

Eine im Weltall eingeblendete Schrift erklärt uns, was wir sehen: Die Nostromo, ein Frachtraumschiff mit sieben Besatzungsmitgliedern und zwanzig Millionen Tonnen Mineralerz, auf dem Weg zurück zur Erde. Sie besitzt keinerlei Aerodynamik, sondern mutet an wie eine dunkle schwebende Stadt mit vier Türmen. Langsame Kamerafahrten zeigen die verwinkelten Gänge und kalten technische Räume des Schiffs. Schließlich empfängt der Bordcomputer ein Signal und wir sehen, wie die Crew langsam aus symmetrisch zentrierten Schlafkapseln erwacht. Nachdem alle gemeinsam gegessen haben, spricht Captain Arthur Dallas Coblenz mit dem Bordcomputer, genannt Mutter, da dieser ihn in die Kommandozentrale gerufen hat. Gleichzeitig stellen die Navigatoren der Nostromo fest, dass das Schiff noch nicht wieder das Sonnensystem der Erde erreicht hat und sogar vom Kurs abgekommen ist. Aus dieser Entfernung ist niemand außerhalb des Frachters zu erreichen. Dennoch berichtet der Captain der restlichen Crew kurz darauf, Mutter habe alle geweckt und den Kurs geändert, da ein fremdes Signal empfangen wurde, dem nachgegangen werden müsse. So klinkt sich die Besatzung schließlich mit einem Shuttle vom Mutterschiff ab und landet auf dem fremden Planeten, von welchem aus das Signal gesendet wurde. Bei der Landung wird ein Teil der Technik beschädigt, der aber innerhalb einiger Stunden zu reparieren ist. Die durch das Schiff analysierte Atmosphäre ist wie in der Urzeit. Der Boden besteht aus vulkanischem Gestein und die Temperaturen liegen unter Null Grad Celsius. Der Captain und seine beiden

---

<sup>45</sup> Vgl. Schulz, S. 34

Crewmitglieder Joan Marie Lambert und Gilbert Ward Kane brechen auf, um nach der Quelle des Signals zu suchen. Sie entdecken ein riesiges schlauchartiges Gebilde. Als sie es betreten, gelangen sie zunächst zu einem großen Raum, dessen Flächen teils technisch teils organisch anmuten. In der Mitte des Raumes befindet sich ein fremdartiges skelletiertes Wesen. In dessen Torso klafft ein Loch, das scheinbar entstanden ist, als etwas von innen nach aussen geplatzt ist. Als die drei beschließen zu gehen, bemerken sie plötzlich ein Loch im Boden, durch welches sich Kane schließlich abseilt und so in einen gigantischen weiteren Raum gelangt, in dem das Klima jedoch feuchtwarm ist. Der Boden ist gesäumt mit etlichen großen dunklen Eiern. Als Kane einem von diesen zu nahe kommt, öffnet es sich, ein krebstartiges Wesen springt plötzlich heraus und krallt sich durch den Helm an seinem Gesicht fest. Als Captain Dallas und Lambert darauf schnellstmöglich versuchen, Kane auf die Krankenstation des Schiffs zu bringen, will Ellen Louise Ripley, die den Rang des dritten Offiziers inne hat, den Dreien den Zugang zum Schiff verwehren, da sie ein unbekanntes Wesen mit sich führen und dies gegen die Quarantänevorschriften verstößt. Jedoch öffnet Wissenschaftsoffizier Ash ihnen das Tor und der bewusstlose Kane wird samt Alien auf der Krankenstation untersucht. Alle Versuche, das Wesen zu entfernen, misslingen. Wie sich herausstellt, besteht das Blut des Geschöpfs gar aus ätzender Säure. Nach einiger Zeit lässt das Alien jedoch plötzlich von selbst von Kane ab und fällt schließlich tot zu Boden. Kane ist nach wie vor komatös und so kehren schließlich alle, nach Abschluss der Reparaturen an Bord der Nostromo zurück. Als berechnet wird, dass noch zehn Monate bis zur Erde gebraucht werden, erwacht Kane zur Überraschung aller aus dem Koma und fühlt sich kerngesund. Doch als alle noch gemeinsam etwas essen wollen, bevor sie sich zurück in den Kryogenschlaf begeben, bekommt er schlagartig heftige Magenkrämpfe und schreit und zittert so heftig, dass die Anderen ihn auf dem Tisch festhalten müssen. Kane krampft immer heftiger, bis schließlich ein neues echsenhaftes Alien aus seinem Brustkorb bricht und mit einem Kreischen in den Schächten der Nostromo verschwindet.

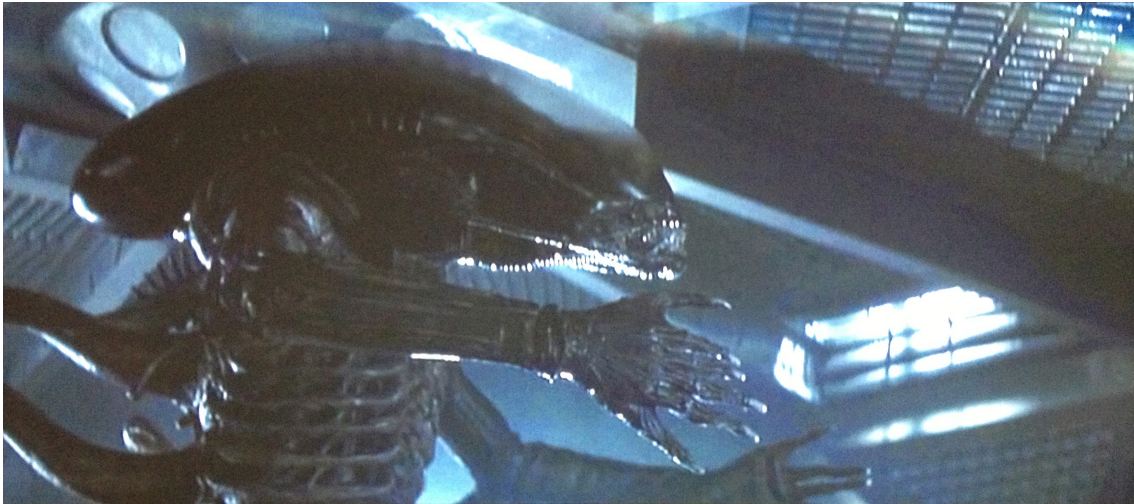


*Abbildung 7: Sterben und leben lassen*

Die übrig gebliebene Crew teilt sich wenig später in Gruppen auf, um das Monster zu fangen und ins Weltall zu befördern. Eine dieser Gruppen besteht aus Ripley und den beiden Maschinisten Samuel Elias Brett und Dennis Monroe Parker. Brett trennt sich von den anderen beiden, um das einzige Haustier an Bord, eine Katze, zu fangen, da diese zuvor das Ortungsgerät der Gruppe getäuscht hatte. Auf seiner Suche findet er zunächst die abgestreifte Haut des Aliens und wird schließlich von diesem angegriffen. Wir sehen es nur bruchstückhaft, jedoch ist zu erkennen, dass es enorm gewachsen ist und sein Maul ein zweites Maul beherbergt. Dieses schnellt wie eine Schlange heraus und tötet so Brett. Nach einer erneuten Beratung der gesamten restlichen Crew beschließt der Captain, das Alien mit einem von Parker gebauten Flammenwerfer zu jagen. Hierzu klettert er in die Lüftungsschächte des Raumfrachters, da allgemein vermutet wird, das bedrohliche Wesen bewege sich dort fort. An einer Kreuzung wird er aus dem Hinterhalt vom Alien überrascht und getötet. Jedoch sehen wir nur für einen kurzen Moment die schreiende Bestie und darauf die Crew, der bald darauf von Parker erzählt wird, dass dieser nur noch den Flammenwerfer am Ort des Angriffs fand. Ripley hat nun die oberste Befehlsgewalt und macht unmittelbar von ihrem Recht Gebrauch, mit dem Bordcomputer Mutter zu reden. Nach einigen Anfragen Ripleys erfährt sie von Mutter, dass es einen Sonderauftrag gab, in den nur Ash eingeweiht war. Der Auftrag lautete, auf dem urzeitlichen Planeten zu landen und von dort ein Alien-Exemplar mit zur Erde zu nehmen. Die Crew wird hierbei ausdrücklich als ersetzbar angegeben. Plötzlich taucht Ash auf und versucht Ripley zu töten. Als Parker ihr zur Hilfe eilt und auf den wissenschaftlichen Offizier einschlägt, verliert dieser seinen Kopf und Kabel und Drähte kommen zum Vorschein. Er ist ein Android. Bevor dieser schließlich endgültig von Ripley, Parker und Lambert abgeschaltet wird, bestätigt er noch einmal, die von Mutter angezeigte Mission und äußert mit einem letzten Lächeln sein Mitgefühl für die drei Hinterbliebenen ob der unzerstörbaren Gefahr an Bord. Ripley beschließt die Nostromo zu sprengen und mit ihren beiden



Besatzungsmitgliedern im Raumgleiter davon zu fliegen. Während sie den Gleiter vorbereitet, wollen Parker und Lambert Kühlmittel aus dem Frachtraum holen. Nach einiger Zeit schleicht sich das Alien an sie heran und tötet die beiden, wobei auch Parker durch das zweite Maul stirbt und Lamberts Tod nicht zu sehen ist. Jedoch bekommen wir zwischen beiden Attacken erstmalig den Großteil des Aliens zu sehen.



*Abbildung 8: Gigas Albatraum*

Ripley hört die Schreie ihrer Kameraden in der Ferne verstummen und kann schließlich, kurz bevor die Nostromo gesprengt wird, mit dem Gleiter entkommen. Durchs Fenster beobachtet sie, wie der Raumfrachter explodiert. Doch plötzlich schnellte eine Klaue neben ihr hervor und sie muss mit Schrecken feststellen, dass das verletzte Alien mit an Bord gekommen ist. Ripley schnallt sich an einen Stuhl und befördert das verhasste Wesen durch Öffnen einer Luke ins All, wo es im Feuer eines der Triebwerke verbrennt. Die junge Frau ist gerettet und das einzige Lebewesen, welches es mit ihr an Bord geschafft hat, ist Katze Jones.

## 5.2 Die Angst vor dem Unbekannten in Alien

Als Grundgerüst für die Angst vor dem Unbekannten fungiert in Alien die einzigartige Umgebung, welche in diesem Film so beispielhaft für diese spezielle Angstform steht, wie in kaum einem anderen. Der Grund dafür besteht darin, dass Ridley Scotts Werk mehrere gänzlich unbekannte Umgebungen in weiteren unbekannten Umgebungen präsentiert. Scott selbst sagte hierzu: "Das Drehbuch ist toll – man ist sofort mittendrin,



aber dann passiert 40 Minuten lang wenig. Das Studio hatte Bedenken. Ich sagte: "Keine Sorge. Seht euch die Welt an, in die wir euch entführen. Jedes Bild ist ein neues Abenteuer, eine neue Vision. Es wird nicht langweilig. Und wenn dann etwas passiert, sind die Zuschauer gepackt."<sup>46</sup> Die erste dieser Umgebungen stellt das Weltall an sich und die Position der Nostromo in diesem dar: Kälte, unbekannte Weite und vor allem Dunkelheit, durch welche sich der riesige Raumfrachter bewegt. Als der Rezipient dann noch erfährt, dass sich die Crew in einem fremden Sonnensystem befindet, welches so weit von dem unseren entfernt ist, dass keine Kommunikation mit einem weiteren Menschen möglich ist, wird die Isolation perfekt. Die zweite Umgebung stellt die Nostromo dar, welche schon von außen unheimlich anmutet. Als wir dann bereits zu Beginn mit verstörend langsamen Kamerafahrten durch die leeren, schmutzigen, technischen Gänge und Räume geführt werden, mischt sich zu dem Gefühl der Isolation eine Klaustrophobie, welche im weiteren Verlauf des Films weiter zunimmt. Die dritte Umgebung wird durch den fremden Planeten geboten, auf welchem die Crew landet. Auch dieser ist kalt und dunkel. Ash beschreibt sein Klima gar als urzeitlich, eine Epoche unserer Welt, die wir mit Kreaturen, welche keiner von uns je lebend gesehen hat, verbinden, aber niemals mit Menschen. Die letzte und zugleich verstörendste Umgebung bietet das Raumschiff-ähnliche Gebilde, in welchem die Eier der Aliens gefunden werden. Dieses ist auch das erste Element, welches wir im Film sehen, das vom surrealistischen Künstler H. R. Giger entworfen wurde.<sup>47</sup> Die Verschmelzung zwischen Organik und Technik stellt eine Unnatürlichkeit dar, der wir uns entziehen wollen. Spätestens wenn der Erkundungstrupp die versteinerte Kreatur mit dem aufgeplatzten Brustkorb begutachtet, pflichtet wohl jeder aus dem Publikum Lamberts Worten bei, dass es besser wäre schnell umzukehren. Auch diese Kreatur, welche später von den Machern des Films liebevoll Spacejokey genannt wurde, stammt von Giger und er designte ihn nicht nur, er baute ihn sogar am Set eigenhändig auf.<sup>48</sup> Passend zu den Umgebungen wirken Musik und Hintergrundgeräusche. Die Musik von Jerry Goldsmith wirkt zu keinem Zeitpunkt hektisch, sondern stets auf bedrohliche Art und Weise ruhig. Doch sind die Hintergrundgeräusche nicht minder von Bedeutung: "Wenn man den Film fertig gemischt und mit vollem Sound sieht, hört man ständig kaum wahrnehmbare Geräusche. Sie sind ständig da und verstärken die Paranoia. Diese Atmosphärengeräusche sind sehr wichtig. Es ist keine Musik. Es sind

---

<sup>46</sup> Scott, Ridley: Audiokommentar, In: Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt (Kinoversion), Aus: Alien – Die Saga (DVD), Twentieth Century Fox Home Entertainment, 2010

<sup>47</sup> Vgl. Audiokommentar, In: Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt (Kinoversion), Aus: Alien – Die Saga (DVD), Twentieth Century Fox Home Entertainment, 2010

<sup>48</sup> Vgl. Audiokommentar

organische Geräusche, die den Zuschauer in Unruhe versetzen.“<sup>49</sup> So intensiv die bisher genannten Faktoren allein schon für sich wirken, bereiten sie im Grunde nur die Bühne für das, was in diesem Film nicht einfach nur ein Monster ist, sondern sehr viel mehr bedeutet: Das Alien. Um die Wirkung von diesem besser zu verstehen, ist zunächst zu erwähnen, dass es in seiner vollendeten Form fast ausschließlich bruchstückhaft und erst am Ende im Ganzen zu sehen ist. Veronica Cartwright, die im Film Lambert spielt, zitierte hierzu einen berühmten Regisseur, für den sie einst arbeitete: “Wie Alfred Hitchcock sagte: “Was man nicht sieht, bleibt der Fantasie überlassen.” Ich spielte in “Die Vögel” mit. Es gibt da eine Szene mit den Vögeln auf dem Klettergerüst. Viele der Vögel waren aus Karton, der Rest war echt. Ich fragte: “Merkt man das nicht?” Und er: “Nein. Die Fantasie redet den Zuschauern ein, dass sie alle lebendig sind.” Das Gleiche gilt für das Alien. Man starrt auf die Röhren und wartet, dass es rauskommt. Wenn es rauskommt, denkt man: “Ich habe es nicht kommen sehen.” Es ist viel furchterregender, als wenn man es deutlich sehen würde.”<sup>50</sup> Ridley Scott verglich dieses Verfahren mit einem weiteren bekannten Werk der Kinogeschichte: “Ein Film wie dieser lebt von dem lähmenden Entsetzen, das man erzeugt. (...) Das Monster selbst wird schnell uninteressant. Deswegen habe ich es möglichst wenig gezeigt, so wie bei Der weisse Hai.”<sup>51</sup> Die anderen Faktoren, welche die Angst, die das Alien auslöst, nicht nur unmittelbar, sondern auch nachhaltig wirken lassen, sind zum einen das bloße Erscheinungsbild der Kreatur und zum anderen ihre Entwicklungsstadien und ihr Verhalten. Zusammen stehen die Faktoren für den Zyklus des Lebens in sich, in diesem Fall bestehend aus Sex, Geburt und Tod. Allein das Äußere des ausgewachsenen Aliens vereint durch den phallischen Schädel, die zwei Mäuler und das skelettartige Übrige, sexuelle Symbole mit einem des Todes.<sup>52</sup> Gigers Entwürfe zum Alien passten somit so perfekt zu dem, was Scott sich vorgestellt hatte, dass er sie beim ersten Betrachten sofort absegnete. Die Idee für den Entwicklungszyklus des Monsters stammte hingegen aus einem Dokumentarfilm, in dem ein Insekt zu sehen war, welches durch eine Baumrinde hindurch seinen Stachel in eine fremde Larve stach und so seine Eier ablegte.<sup>53</sup> Im Film wurde aus diesem Beispiel erneut eine Verbindung zwischen Sex und Tod. Das von seinen Entwicklern ironischerweise Facehugger getaufte Wesen besitzt ebenfalls ein skelettartiges Äußeres und nachdem es seinen Wirt befruchtet hat, stirbt es nicht nur selbst, sondern

---

<sup>49</sup> Scott, Ridley

<sup>50</sup> Cartwright, Veronica: Audiokommentar, In: Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt (Kinoversion), Aus: Alien – Die Saga (DVD), Twentieth Century Fox Home Entertainment, 2010

<sup>51</sup> Scott, Ridley

<sup>52</sup> Vgl. Schulz, S. 35

<sup>53</sup> Vgl. Audiokommentar

bringt auch diesem den sicheren Tod. Die Befruchtung an sich kann aufgrund der Ohnmacht des Opfers und der durch Strangulation am Hals geschützten Umklammerung als Parabel für eine orale Vergewaltigung angesehen werden. Der Anblick und die quälend lange Zeit, die dieser Prozess andauert, löst im Rezipienten nicht bloß Angst, sondern geradezu Ekel aus. Umso größer wird die Erlösung empfunden, wenn es Kane wieder gut geht und umso größer ist der Schock, wenn das junge Alien plötzlich aus seiner Brust platzt. Als diese Szene gedreht wurde, war bis auf John Hurt (Kane) keiner über die Art der Geburt des unheilvollen Wesens informiert worden. Alle waren angehalten, sich genauso zu verhalten, als wäre es ein ganz normales Essen und als Hurt für seinen brutalen Tod mit einer Aparatur ausgestattet wurde, mussten die anderen warten, so dass beim plötzlichen Herausplatzen des Aliens teils echte Emotionen eingefangen werden konnten. Alles wurde in einem einzigen Take mit fünf Kameras gleichzeitig aufgenommen,<sup>54</sup> Umstände, die dazu führten, dass die Sequenz um so authentischer und erschreckender wirkt. Geburt nun also zeitgleich mit Tod. Darauf folgen die vielen weiteren Tode, wobei sich das Ende der einzigen Frau (Lambert) als besonders hervorhebt. "Wir wissen nicht wie sie umgekommen ist, aber irgendwie hatte dieses androgyne Wesen eine sexuelle Seite. Es konnte sich selbst gebären, aber auch andere befruchten. (...) Was ist wirklich passiert? Eine Invasion ihres Körpers, eine Vergewaltigung?"<sup>55</sup> Sexuelle Andeutungen wie an dieser Stelle sind zudem durch das Eindringen des zweiten Mauls in weitere Opfer gegeben, werden aber besonders im 4. Akt deutlich. Ursprünglich sollte der Film nach der Explosion der Nostromo zu Ende sein, jedoch verlängerte Scott nach Abschluss des offiziellen Drehs noch um drei weitere Tage, um seine Idee eines 4. Akts umzusetzen.<sup>56</sup> Das Alien reckt seine Klauen nach der nur noch leicht bekleideten Ripley. Dann fährt es sogar langsam sein zweites Maul heraus. "Die Szene sollte einen sexuellen Unterton haben."<sup>57</sup>, berichtete Sigourney Weaver, die Darstellerin der Ripley. Kurz darauf findet das Grauen ein Ende, indem das Alien gleich mehrere Tode stirbt. Es wird durch alle aufgeführten Gegebenheiten zur ultimativen Metapher für den Zusammenhang zwischen Sex, Geburt und Tod. Die Unausweichlichkeit dieser drei wird verdeutlicht durch die Gewalt, mit welcher alles geschieht. Wir werden so mit den fundamentalen Fragen des Lebens konfrontiert und so auch mit den ursprünglichsten Ängsten vor dem Unbekannten: Woher? Wohin? und Warum? Letzteres wird gesondert in der Nebenhandlung durch den Androiden Ash symbolisiert und bei

---

<sup>54</sup> Vgl. Audiokommentar

<sup>55</sup> Scott, Ridley

<sup>56</sup> Vgl. Scott, Ridley

<sup>57</sup> Weaver, Sigourney: Audiokommentar, In: Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt (Kinoversion), Aus: Alien – Die Saga (DVD), Twentieth Century Fox Home Entertainment, 2010

dessen Vergleich des Aliens mit den Menschen verdeutlicht: "Ich bewundere die konzeptionelle Reinheit. Geschaffen, um zu überleben. Kein Gewissen beeinflusst es. Es kennt keine Schuld oder Wahnvorstellungen ethischer Art."<sup>58</sup> Ash wurde von Menschen dazu programmiert, das Leben anderer Menschen als bedeutungslos zu behandeln. Zieht der Rezipient nun Resümee, so klingt wohl der mehr als nur ironische letzte Satz vom Androiden am längsten nach: "Ich kann ihnen nichts vormachen, was ihre Chancen angeht, aber sie haben mein Mitgefühl."<sup>59</sup>

---

<sup>58</sup> Ash: Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt (Kinoversion), Aus: Alien – Die Saga (DVD), Twentieth Century Fox Home Entertainment, 2010

<sup>59</sup> Ash

## 6 Shining

“Nennen Sie mir einen Kubrick-Film, bei dem man mittendrin einfach abschalten könnte. Es ist unmöglich.”<sup>60</sup> Dieses Zitat, welches von Steven Spielberg stammt, trifft wohl auf keines von Stanley Kubricks Werken so zu, wie auf das 1980 erschienene Shining. Die Romanvorlage von Steven King, gepaart mit der beeindruckenden Leistung von Hauptdarsteller Jack Nicholson und den visionären Kamerafahrten und Ideen von Kubrick, ließen Shining zu einem zeitlosen Meilenstein des Horrorgenres werden.

### 6.1 Inhalt

Shining entführt uns gleich zu Beginn mit weitläufigen Landschaftsaufnahmen aus der Luft in die Abgeschiedenheit, in welcher sich das Overlook Hotel befindet. Die Sonne scheint, jedoch ist die gesamte Einführung mit einer bedrohlichen und warnenden Musik unterlegt. Wir folgen so dem VW Käfer von Jack Torrance bis hin zum großen Hotel auf einem Berggipfel. Darauf beginnt das Kapitel “Das Interview”. In diesem Interview bewirbt sich Jack Torrance bei Stuart Ullman, dem Manager des Overlook Hotels, für einen Hausverwalterposten. Dieser erklärt Torrance, dass seine Aufgabe darin bestehen wird, das Hotel, welches im Winter 5 Monate geschlossen ist, über eben diesen Zeitraum vor Frostschäden zu schützen und zu beheizen. Jack sieht sich der Aufgabe gewachsen, doch bevor Ullman ihm den Job gibt, berichtet er noch von grausigen Ereignissen, welche sich im Winter 1970 im Hotel zugetragen haben. Der damalige Hausverwalter wurde scheinbar verrückt und tötete sich selbst mit einer Schrotflinte, nachdem er seine Frau und seine beiden Töchter mit einer Axt zerhackt hatte. Jack ist zwar erstaunt, jedoch versichert er dem Manager, dass dies sowohl für ihn selbst, als auch für seine Frau und seinen Sohn kein Problem darstellt und so bekommt er den Job. In zwei Zwischensequenzen sehen wir Jacks Frau Wendy und ihren gemeinsamen Sohn Danny, welche Zuhause geblieben sind. Der kleine Danny besitzt einen unsichtbaren Freund namens Toni, den er durch Bewegungen mit seinem Finger darstellt und dessen Stimme er nachahmt. Als der Junge sich allein mit Toni unterhält, prophezeit dieser Jacks Anruf mit der Nachricht über die Zusage zum Job, welcher kurz darauf tatsächlich eintrifft. Danach berichtet Toni, dass er nicht ins Hotel will, weigert sich jedoch, das Warum preiszugeben. Plötzlich sehen wir in einer Art Traumsequenz die Fahrstuhltüren des Overlook Hotels, welche sich langsam öffnen

---

<sup>60</sup> Spielberg, Steven: Stanley Kubricks Visionen, Aus: Shining (Blu-Ray), Warner Bros., 2007

und durch die ein Meer von Blut in Zeitlupe herausschwappt. Kurz darauf starren uns die Zwillingstöchter des toten Haushälters an und wir sehen Danny, das Gesicht zu einem stummen Schrei verzogen. Es folgt das Kapitel "Closing Day". Die Familie Torrance fährt zum Overlook Hotel und erneut ist eine bedrohliche Musik zu hören. Auf der Fahrt kommt die Frage auf, ob sich früher in der Gegend ein Vorfall ereignete, bei dem eingeschneite Siedler zu Kannibalen wurden, doch Jack behauptet, dies wäre an einem anderen Ort geschehen. Als dem Ehepaar Torrance von Ullman das Hotel gezeigt wird, sieht Danny erneut die Zwillingsschwestern. Währenddessen erfahren Jack und Wendy vom Manager, dass das Hotel auf einer indianischen Begräbnisstätte errichtet wurde und das scheinbar gegen den Willen der Ureinwohner. Wenig später stellt Hallorann, der Chefkoch des Overlook fest, dass er und Danny in der Lage sind, nur über Gedanken zu kommunizieren. So berichtet er dem Jungen, dass seine Großmutter auch schon diese Gabe besaß und es Shining nannte. Zudem erklärt er, dass man mit dem Shining in der Lage sei, Dinge aus der Vergangenheit und sogar aus der Zukunft zu sehen. Danny erkundigt sich daraufhin nach dem Zimmer mit der Nummer 237, da er dort etwas Böses vermutet. Hallorann jedoch verneint dies und bittet Danny ausdrücklich darum, das Zimmer nie zu betreten. Danach beginnt das Kapitel "Einen Monat später". Zunächst verfolgen wir Danny, welcher auf seinem Dreirad die endlosen Gänge und riesigen Räume des Overlook durchqueert. Während Jack einige Zeit später, erfolglos versucht, seine Blockade beim Schreiben eines Manuskripts zu lösen, wandern Wendy und ihr Sohn durch den riesigen Irrgarten hinter dem Hotel. Schon wird das Kapitel "Dienstag" eingeblendet. Erneut beginnt es mit der Kamerafahrt hinter Danny auf seinem Dreirad. Doch diesmal bleibt der Junge plötzlich in einem der Gänge stehen. Er befindet sich vor Zimmer 237. Als er aufsteht und den Türknauf berührt, sieht er vor seinem inneren Auge erneut die Zwillinge. So beschließt er schnell weiterzufahren. Als Wendy Jack danach fragt, wie er mit dem Schreiben vorankommt, wird dieser laut und sagt ihr, sie solle ihn bei der Arbeit in Ruhe lassen. Der erste Schnee fällt und darauf folgt das Kapitel "Samstag". Der Schneefall hat sich zu einigen heftigen Stürmen entwickelt und so muss Wendy feststellen, dass die Telefonleitung tot ist und nur noch die Funkverbindung zur nächsten Polizeistation funktioniert. Zum wiederholten Male beobachten wir dann eine Dreiradfahrt von Danny, welche nach einem Knick abrupt endet, als ihm die unheimlichen Zwillingsschwestern gegenüberstehen. Als diese beginnen mit ihm zu reden, wird plötzlich wieder und wieder ein Bild eingeblendet, das die beiden Mädchen tot und blutverspritzt, mit der Axt neben ihnen liegend, zeigt. Danny bekommt Angst und hält sich die Augen zu, bis die beiden schließlich nicht mehr zu sehen sind. Das nächste Kapitel heisst "Montag". Danny fragt seinen Vater in einem längeren Gespräch, ob dieser krank sei. Jack antwortet, er wäre nur müde von der vielen Arbeit. Darauf fragt Danny ihn, ob er seiner Mum oder ihm jemals etwas antun würde. Sein Vater vertächtigt zunächst Wendy, die dem Jungen diesen Gedanken in den Kopf gesetzt haben könnte, doch Danny bestreitet dies und so versichert Jack ihm, dass er ihn über alles liebe und ihnen nie

etwas zuleide tun würde. Es folgt das Kapitel "Mittwoch". Danny entdeckt, dass die Tür zu Zimmer 237 offen steht, da ihm zuvor wie aus dem Nichts ein Ball entgegen gerollt wird. Er betritt das Zimmer vorsichtig. Darauf sehen wir Jack, welcher schreiend aus einem Albtraum erwacht, der davon handelte, dass er Wendy und Danny zerhackte, wie er kurz darauf seiner Frau erzählt. Schon kommt ihr Sohn hinzu, offensichtlich verstört und mit heftigen Würgemalen am Hals. Wendy beschuldigt Jack und läuft mit Danny aus dem Raum. Dem zu Unrecht beschuldigten Jack erscheint an der Bar eines Ballsaals kurz darauf Lloyd, ein Barkeeper, welchem er seine Probleme klagt. Als Wendy dann den Saal betritt, ist Lloyd samt Barinventar plötzlich verschwunden. Jack kriegt von seiner verzweiferten Gattin zu hören, dass eine schreckliche Frau aus einem der Zimmer Danny die Male zugefügt habe, wie ihr Sohn es ihr berichtete. Als nächstes sehen wir Hallorann, welcher zuhause auf seinem Bett liegt, als Danny plötzlich durch das Shining Kontakt zu ihm aufnimmt. Dann scheint es so, als sähen beide, wie Jack das Zimmer 237 betritt und im Bad auf eine nackte Frau trifft. Sie ist hübsch und Jack umarmt und küsst sie, bis er in den Spiegel blickt und sie plötzlich als verwesende Leiche einer alten Greisin sieht, worauf er aus dem Zimmer flieht. Hallorann versucht sofort im Overlook anzurufen, muss aber feststellen, dass die Leitung tot ist. Jack behauptet gegenüber Wendy, er hätte in 237 nichts gefunden und Danny habe sich die Würgemale wohl selbst zugefügt. Als Wendy daraufhin vorschlägt, den Jungen aus dem Hotel zu schaffen, wird Jack böse und verlässt laut das Zimmer. Danny bekommt alles mit, sieht erneut die Fahrstuhlüren mit dem Blut und zudem eine Tür, auf der das Wort Redrum geschrieben steht. Sein Vater verschafft seinem Ärger erneut bei Barkeeper Lloyd Luft, welcher diesmal von einer kompletten Partygesellschaft aus den 20ern umgeben ist. Unter ihnen befindet sich auch Hausverwalter Grady, der Vater der Zwillinge, jedoch in Funktion eines Obers. Als Jack ihn auf die Morde an seiner Familie und seinen Posten als Verwalter anspricht, entgegnet Grady ihm, Mister Torrance sei schon immer der Hausverwalter gewesen. Zudem berichtet er ihm von Dannels Kontaktaufnahme zu Hallorann, woraufhin Jack das Funkgerät des Hotels außer Kraft setzt. Zwischenzeitlich sehen wir den Koch, der sich bereits auf den Weg zum Overlook gemacht hat. Wendy entdeckt kurze Zeit später, dass ihr Mann etliche Seiten mit seiner Schreibmaschine geschrieben hat, auf denen ausschließlich der Satz, "All work and no play makes Jack a dull boy.", immer und immer wiederholt wird. Jack kommt hinzu und beginnt Wendy zu bedrohen.

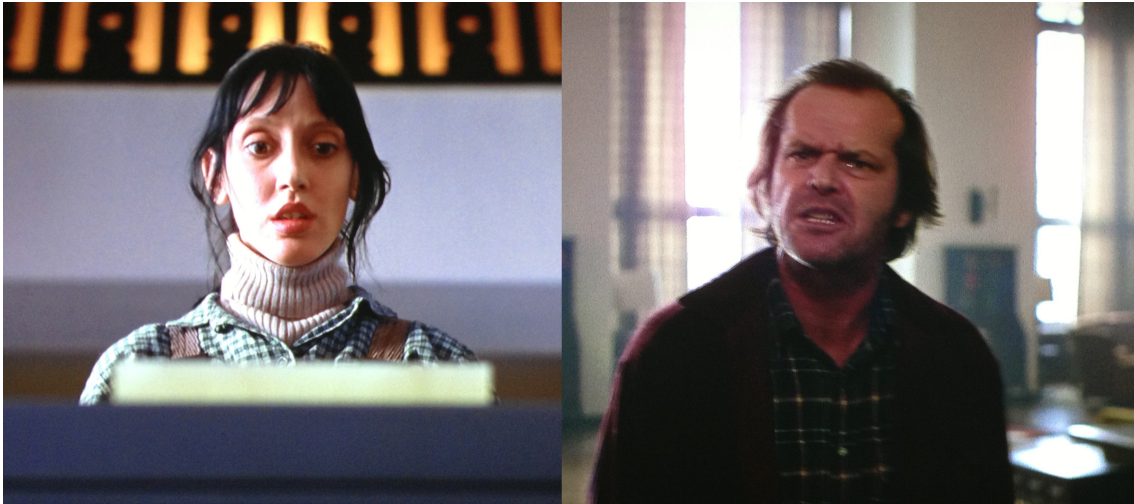


Abbildung 9: Seitenweise Wahnsinn

Als er ihr sagt, dass er sie töten will, setzt sie ihn mit einem Baseballschläger außer Gefecht und sperrt ihn in der Speisekammer ein. Wendy und Danny sind dennoch gefangen, da Jack zuvor die Zündkerzen des Schneemobils herausgeschnitten hatte. Das nächste Kapitel, "16 Uhr", beginnt. Im zugeschneiten Overlook Hotel wird Jack, nachdem er der Stimme von Grady verspricht, sein Vorhaben mit Leidenschaft umzusetzen, aus dem Vorratsraum befreit. Danny schreibt das Wort Redrum an die Zimmertür, neben der seine Mutter erwacht und im Spiegel erschreckt feststellt, dass das Wort umgekehrt Murder bedeutet. Schon beginnt Jack von außen mit einer Axt gegen die Tür der beiden zu schlagen. Danny ist klein genug, um aus dem Badezimmerfenster zu fliehen. Seine Mutter wird durch die Geräusche der herannahenden Schneeraupe von Hallorann gerettet, welche Jack umkehren lassen. Als der Koch schließlich das Hotel betritt, rammt Jack ihm eine Axt in die Brust und tötet ihn so. Wendy rennt derweil durch die Gänge und bekommt ebenfalls erste Wahnvorstellungen. Darauf sehen wir, wie Jack seinen Sohn in den verschneiten Irrgarten folgt. Es gelingt dem Jungen seinen Vater abzuschütteln, der nun nicht mehr aus dem Labyrinth herausfindet. Danny und Wendy können mit Halloranns Schneeraupe entkommen. Am nächsten Morgen sehen wir Jacks erfrorene Leiche. Auf einem Schwarz-Weiß-Foto im Hotel ist eine große Partygesellschaft abgebildet, in deren Mitte Jack steht und lächelt. Unten auf dem Foto lesen wir den Text: "Overlook Hotel, 4. Juli Ball, 1921".



## 6.2 Die Angst vor dem Unbekannten in Shining

“Der Horror von *The Shining* ist psychisch, stoppt den Atem, anstatt ihn auszustoßen, macht stumm vor der Unvorhersehbarkeit des Erlebbaren.”<sup>61</sup> Jedoch bezieht sich dieses Erlebbare nicht auf die Geschehnisse, die wirklich passieren, sondern auf die subjektive Art des Erlebens im Overlook Hotel durch Danny und Jack, aber auch durch den Zuschauer selbst. Zunächst einmal soll jedoch betrachtet werden, durch welche storytechnischen Elemente die Suspense, welche auf Jacks Ausbruch von Wahnsinn zusteuert, ausgelöst wird. Die erste dieser “Warnungen” erhalten wir durch die Geschichte über den ehemaligen Hausverwalter Grady, der seine Familie und sich selbst tötete. Es folgt Dannys unsichtbarer Freund Toni, welcher nicht ins Hotel möchte, dann hören wir die Geschichte der zu Kannibalen gewordenen Siedler, die als Metapher für den weiteren Verlauf des Films fungiert. Wendy fragt voller Furcht, ob die Geschehnisse sich in der Nähe des Hotels abspielten, Danny relativiert durch die Aussage, er habe Kannibalen schon vorher im Fernsehen gesehen und Jack streitet es leicht gereizt ab. Darauf erfährt der Rezipient, dass das Overlook auf einem Indianerfriedhof gebaut wurde: Eine weitere Todesmetapher und gleichzeitig Andeutung eines Fluchs. Eine noch deutlicheres Symbol für den Tod (in diesem Fall sogar durch Jack) stellt Jacks Umarmung mit der verwesenden Frau dar, welche er im Spiegel betrachtet.<sup>62</sup> Bei Danny wird der Tod durch die Zwillinge und den Blutschwall aus den Fahrstuhltüren angedeutet. Die anderen Zeichen, welche den Wahn seines Vaters bei diesem prophezeihen, werden nach und nach immer deutlicher, bis anfängliche Andeutungen zu direkten Befehlen werden und somit die äußerste Form der Suspense entsteht. Als diese dann mit Beginn von Jacks Amoklauf gelöst wird, empfindet der Zuschauer zwar Angst um die drei anderen Figuren, jedoch überwiegt das Gefühl der Erleichterung.<sup>63</sup> Natürlich fiebern wir mit, wenn Jack die Tür zu Wendy zerschlagen will und den armen Hallorann umbringt. Und natürlich erzeugt die Jagd von Danny und seinem Vater im verschneiten Labyrinth Hochspannung, doch all das sind nicht die Dinge, welche *Shining* zu einem Film machen, der die Angst vor dem Unbekannten intensiv im Rezipienten wirken lässt. Bei diesem Werk ist das Wie genauso wichtig wie das Was. Das Prinzip, dass nichts so ist wie es scheint, bekommen wir schon am Anfang zu spüren, wenn der gregorianische Totenhymnus *Dies Irae* unter sonnige und malerische Landschaftsaufnahmen aus der Luft gelegt

---

<sup>61</sup> Gräper, Michael: Filmgenres Horrorfilm, Stuttgart 2004, S. 267, Z. 27-29

<sup>62</sup> Vgl. Gräper, S. 268

<sup>63</sup> Vgl. Laine, Tarja: *Shining*, In: Schneider, Steven Jay (Hrsg.): 101 Horrorfilme – Die sie sehen sollten, bevor das Leben vorbei ist, Zürich 2012, S. 263

wird und diese so zu einem Vorboden des Grauens werden lassen. Von da an sind wir dem bedrückenden Score in vielen Momenten ausgesetzt, welche ohne diesen teilweise neutral bis sogar munter wirken würden. Die einzig fröhliche Musik spielt sich in Jacks Scheinwelt auf der 20er Jahre Party ab. Ein weiteres wichtiges Prinzip der Angsterzeugung wird durch die für die damalige Zeit innovative Kameraführung bewirkt. "Bei Shining denkt man an die herumstreifende Kamera. An die Kamera in Bodennähe. Es wirkt fast so, als gäbe es eine weitere Figur, die dem Darsteller folgt. Und so ist es auch. Das Hotel überwacht alle Figuren. Die Kamera in Shining ist vielleicht das Hotel selbst."<sup>64</sup> Dieser Effekt entstand durch die damals noch völlig neue Steady-Cam Technik, für welche Kubrick eigens deren Entwickler Garrett Brown engagierte.<sup>65</sup> Später bezeichnete dieser Kubrick als seinen Mentor.<sup>66</sup> Und so folgt der Zuschauer dem kleinen Danny auf seinem Dreirad und fühlt sich durch die Perspektive, kombiniert mit dem verwendeten Weitwinkelobjektiv, gefangen in den endlos langen Gängen des Hotels. Als der Junge dann eine Biegung durchfährt und plötzlich vor den Zwillingschwestern steht, versetzt uns Kubrick mit der Komposition seiner Bildsprache einen Stich, der uns bis ins Mark trifft.



Abbildung 10: "Spiel mit uns Danny... für immer!"

Die kurze Einblendung vom Bild der zerhackten Körper der Mädchen folgt in immer kürzeren Abständen und füttert die Vorstellung, welche wir uns zuvor aufgrund der

---

<sup>64</sup> Duncan, Paul (Autor von: Stanley Kubrick: The Complete Films): Stanley Kubricks Visionen, Aus: Shining (Blu-Ray), Warner Bros., 2007

<sup>65</sup> Vgl. Gräper

<sup>66</sup> Vgl. Brown, Garrett: Stanley Kubricks Visionen, Aus: Shining (Blu-Ray), Warner Bros., 2007

Geschichte gemacht hatten. Ebenso prägnant wirkt die Woge von Blut, die aus den Fahrstuhlüren schwappt. Die Zeitlupe, in der dies geschieht, macht es nur noch schlimmer. Es wirkt wie in einem Albtraum, in dem man der Gefahr ausgeliefert ist, egal wie langsam sie auch naht. Überhaupt geschieht in *Shining* nichts wirklich schnell, was das plötzliche Einblenden der grausigen Bilder umso intensiver wirken lässt. Alles war vom Ausnahmeregisseur bestens durchdacht, wie Jack Nicholson (Darsteller von Jack) bestätigt: "Er feilte lange an den Bildern. Ich denke Stanley hatte zu Beginn eines Film bestimmte Bilder im Kopf und anhand dieser Bilder nahm der Film nach und nach konkrete Gestalt an."<sup>67</sup> Beispielhaft für die Komposition aus Kameraführung und Bildsprache ist der Moment, in dem Jack über dem Modell des Irrgartens lehnt und es intensiv betrachtet. Die Kamera zoomt in die Mitte des Labyrinths und plötzlich wird dieses zu seiner realen Vorlage hinter dem Hotel, in welchem sich Wendy und Danny bewegen. "Dieses wiederkehrende Motiv des Labyrinths wird zum Sinnbild von Jacks Psyche. Am Ende wird er in diesem Labyrinth wie ein geschlagener Minotaurus sterben."<sup>68</sup> So erschließt sich die wichtigste Komponente zur Angsterzeugung vor dem Unbekannten in *Shining*: Der Verwirrung durch Zeit und Raum. Diese sorgt dafür, dass der Zuschauer nie weiß, was als nächstes passiert. Es könnte alles kommen, in jedem Raum, zu jeder Zeit. Somit bleibt der Angstlevel fast kontinuierlich hoch. Selbst Wendy, welche fast den gesamten Film über von Wahnvorstellungen verschont bleibt, begegnet am Ende Gästen der 4. Juli Party. Der Unterschied zwischen Dannys Visionen und denen seines Vaters besteht darin, dass Danny geschockt und gewarnt wird, während Jack in seinen negativen Eigenschaften gepusht und manipuliert wird.<sup>69</sup> Was die räumlichen Elemente angeht, so schafft nicht nur das Labyrinth selbst eine weitläufige Perspektivlosigkeit, sondern auch die gewundenen Straßen zu Beginn des Films. Jedoch erzeugt das *Overlook Hotel* an sich auch in diesem Punkt die intensivsten Irrungen. Endlose verwinkelte Gänge und etliche Zimmer, kombiniert mit Personen und Gegenständen, welche mal hier und mal da auftauchen, in einem Moment da sind und im nächsten schon wieder verschwunden. Gestärkt werden diese zeitlichen Verstrickungen durch die Kapitelbeschreibungen des Films. Beginnend mit der ersten zeitlichen Beschreibung "Einen Monat später" werden diese nach und nach immer willkürlicher und sinnloser. Die finale Note in diesem zeitlichen Irrgarten wird durch das Foto von 1921 gegeben, welches den für den Zuschauer zunächst völlig sinnlos erscheinenden Satz von Grady bestätigt. Mister Torrance scheint nun

---

<sup>67</sup> Nicholson, Jack: Stanley Kubricks Visionen, Aus: *Shining* (Blu-Ray), Warner Bros., 2007

<sup>68</sup> Gräper, S. 268, Z. 6-9

<sup>69</sup> Vgl. Gräper, S. 265

tatsächlich schon immer der Hausverwalter gewesen zu sein.<sup>70</sup> “So wird das Overlook Hotel in der filmischen Versuchsanordnung zu einem gewaltigen triebhaften Unterbewussten, das Urängste auszuleben beginnt.”<sup>71</sup>

---

<sup>70</sup> Vgl. Gräper, S. 267

<sup>71</sup> Gräper, S. 267, Z. 19-22

## 7 The Blair Witch Project

Drei Hauptdarsteller, zwei Kameras, eine erfundene Legende über eine Hexe und eine für die damalige Zeit wegweisende Art des Marketings. Diese Zutaten sorgten 1999 dafür, dass die Regisseure und "Drehbuchautoren" Daniel Myrick und Eduardo Sanchez mit einem Budget von 35.000 Dollar einen Welterfolg schufen, der das hundertfache seiner Produktionskosten einspielte.<sup>72</sup>

### 7.1 Inhalt

"Im Oktober 1994 verschwanden 3 Filmstudenten im Wald nahe Burkittsville, Maryland, während sie einen Dokumentarfilm drehten. Ein Jahr später fand man das Filmmaterial" Diese (erfundene) Information wird dem Zuschauer zu Beginn des Films durch eine Einblendung gegeben. Und schon bekommen wir eben jenes Filmmaterial zu sehen. Es besteht ausschließlich aus den Filmaufnahmen zweier Kameras. Einer Hi-8, welche Heather Donahue bedient, und einer 16-mm-Kamera, welche Kameramann Joshua Leonard nutzt und deren Bilder Schwarz-Weiß sind. Heather ist die Regisseurin des Projekts, hinzu kommt noch Tontechniker Michael Williams. Die drei machen sich auf nach Burkittsville und befragen dort einige Anwohner nach der Legende der Hexe von Blair (dem ehemaligen Namen von Burkittsville). Kontinuierlich wechselt die Ansicht von Heathers zu Joshs Aufnahmen, wobei die von Heather überwiegen, was auch für den Rest des Films so bleibt. Auf dem Friedhof der Kleinstadt entdecken die Filmstudenten auffällig viele Kindergräber. Im Gegensatz zu den restlichen Aufnahmen sind die Interviews mit den Einwohnern von Burkittsville nicht genau chronologisch, sondern bereits zusammengeschnitten. Zwei der Einwohner erzählen, dass es einst einen Einsiedler im Wald gab, der eines Tages ins Dorf kam und sagte, es wäre vollbracht. Als man dessen Hütte durchsuchte, wurden sieben Kinderleichen aus der Umgebung gefunden. Der Mann hatte sie scheinbar paarweise mit in seinen Keller genommen und eines der Kinder umgebracht, während das andere in der Ecke stehen und die Wand anstarren musste. Als nächstes tötete er dann auch dieses. Viele Leute glauben an die Legende um die Hexe und die verschwundenen Kinder. Eine Einwohnerin behauptet gar, sie hätte die Hexe einst mit eigenen Augen gesehen. Die Stimmung unter den drei Studenten ist gut und am nächsten Tag brechen sie mit Campinggepäck in den Wald auf. An einer bestimmten Felsformation liest Heather aus einem alten Buch über die Legende der Hexe vor, dass

---

<sup>72</sup> Vgl. Worschech, Rudolf: Filmgenres Horrorfilm, Stuttgart 2004, S. 341 & 345

hier einst ausgeweidete Männerleichen gefunden wurden, welche mit unbekannten Symbolen versehen waren und später spurlos verschwanden. Die beiden Männer und ihre Regisseurin schlagen ihre Zelte auf und erreichen am nächsten Tag eine Art Friedhof, bestehend aus mehreren Steinhaufen. In der Nacht besuchen sie diesen erneut und hören einige undefinierbare Geräusche. Am nächsten Tag machen sich die drei auf den Rückweg zu ihrem Auto, finden dieses jedoch nicht. Erste Zweifel kommen auf und die Stimmung kippt langsam. In der Nacht sind erneut seltsame Geräusche zu hören und alle bekommen Angst. Als sie morgens erwachen, liegen genau drei Steinhaufen vor ihren Zelten. Heather kann zudem ihre Landkarte nicht mehr finden und so gehen die Filmstudenten einfach in Richtung Süden weiter. Verzweiflung, Hoffnung und Galgenhumor wechseln unter den dreien. Später gesteht Mike, dass er die Karte in den Fluss geworfen hatte, da er sie für nutzlos hielt. Die anderen beiden gehen fast auf ihn los und die Situation beruhigt sich erst vollständig, als die Studenten einige Puppen aus Ästen und Gräsern entdecken, welche von den Bäumen herunterhängen.



*Abbildung 11: Symbole der Opfer?*

Doch die anfängliche Neugier, welche besonders von Heather ausgeht, weicht schnell erneuter Panik. In der Nacht werden alle von Babygeschrei und Kinderrufen aus dem Schlaf gerissen und fliehen in Furcht von ihrem Lagerplatz. Als die Sonne aufgeht, liegen ihre Sachen verstreut vor den Zelten und sind teilweise mit Schleim bedeckt. Mike filmt für einen Moment mit Heathers Kamera und sagt ihr, er verstehe ihren Drang alles aufzunehmen, da die Realität durch die Linse gefiltert wirke. Als die drei weiter wandern, gelangen sie schließlich an einen umgestürzten Baum, an dem sie schon einmal waren. Die Situation scheint immer aussichtsloser. Josh beschuldigt Heather,



weil diese für die Navigation verantwortlich war. Am nächsten Morgen ist der Kameramann verschwunden und die anderen beiden können ihn auch nach längerer Suche nicht mehr finden. Schließlich nehmen sie dessen Kamera und wandern weiter. Als Heather und Mike in der folgenden Nacht versuchen zu schlafen, werden sie von Joshs Schreien geweckt. Sie verlassen ihr Zelt und versuchen ihren Freund zu finden, doch vergebens. Als der nächste Tag anbricht findet Heather ein Holzbündel vor ihrem Zelt. Zunächst wirft sie es einfach fort, doch als Mike sie nicht beobachtet, übermannt sie ihre Neugier und sie öffnet es. Entsetzt muss sie feststellen, dass sich im Bündel, Haare und Innereien befinden, die in einem Fetzen aus Joshs Hemd eingewickelt sind. Auch an diesem Tag finden sie und Mike nicht aus dem Wald heraus. In der Nacht filmt Heather sich selbst und entschuldigt sich bei den Müttern ihrer beiden Begleiter und bei ihren eigenen Eltern, zudem sendet sie Liebesgrüße nach Hause. Plötzlich sind erneut Joshs Schreie zu hören und so brechen die beiden anderen zu einer weiteren Suche auf. Es ist wenig zu sehen, doch schließlich gelangen sie an ein marodes Haus aus Beton. Joshs Schreie sind wiederholt dort zu hören und so betreten Mike und Heather das Gebäude. Abdrücke von Kinderhänden und seltsame Zeichen säumen die Wände. Als Mike in den Keller rennt, da er dort seinen Freund vermutet, fällt seine Kamera zu Boden. Heather, welche inzwischen mit Joshs Kamera filmt, gelangt kurz darauf in den Raum. Als sie Mike sieht, steht dieser mit dem Gesicht zur Wand in der Ecke. Heather schreit noch einmal auf, dann fällt auch ihre Kamera zu Boden.



Abbildung 12: Die letzte "gewollte" Aufnahme

## 7.2 Die Angst vor dem Unbekannten in The Blair Witch Project

“Wir sprachen über Horrorfilme. Seit Exorzist und Shining hatten wir nichts Gruseliges mehr gesehen.”<sup>73</sup>, erzählt Daniel Myrick in einem Interview über die Idee zum Film, welche er zusammen mit Eduardo Sanchez entwickelte. So produzierten sie ein Werk, welches die Angst vor dem Unbekannten nutzt wie keines zuvor. Doch liegt dies nicht allein an der zur damaligen Zeit neuen und innovativen pseudo-dokumentarischen Kameraführung des Films, welche seit einigen Jahren eine Art Reunion im Kino erlebt. Man denke nur an “Cloverfield”, “Chronicle”, “Project X”, die “Rec-Reihe” und die noch erfolgreichere “Paranormal Activity-Reihe”. Bei The Blair Witch Project sind es erneut mehrere Faktoren, die die Angst vor dem Unbekannten auslösen. Der erste, bereits genannte, besteht im Stil der Kameraführung. Dadurch, dass diese durchgehend subjektiv ist, geht für den Rezipienten jene Distanz der kontrollierten (normalen) Kameraführung verloren. Man sieht direkt durch die Augen der Charaktere. Und nicht nur das, man bekommt auch ihre Panik und emotionalen Ausbrüche durch zu schnelle Schwenks oder starkes Wackeln unmittelbar zu spüren.<sup>74</sup> Hand in Hand mit dieser Subjektivität geht die durch die Kameras erzeugte Authentizität. Diese zieht ihre Glaubwürdigkeit neben der Art der Aufnahmen aus der inhaltlichen Machart des Films. So wurden die Hauptdarsteller nach einem sorgfältigem Casting tatsächlich für acht Tage mit den beiden Kameras und der Campingausrüstung in den Wald geschickt. Alle behielten ihre echten Namen bei und fanden jeden Morgen separate Regieanweisungen auf Zetteln an den Bäumen. Die beiden Regisseure blieben für die drei unsichtbar.<sup>75</sup> “Sie hatten fast völlige künstlerische Freiheit.”<sup>76</sup> Eduardo Sanchez berichtet über seine Arbeit und die seines Co-Regisseurs: “Der Drehort war mitten im Wald und das Zelt war eine Meile entfernt. (...) Wir rannten außen herum und hörten die Stimmen der Schauspieler. Das Licht der Kamera leuchtete auf und wir mussten uns verstecken. Oft kamen uns Zweifel.”<sup>77</sup> Die Darsteller und ihre Emotionen wirkten schließlich im fertigen Film so realistisch, da diese teilweise real waren. 1998, ein Jahr vor der Premiere von The Blair Witch Project, wurde noch zusätzlich eine Quelle zur Erzeugung von scheinbarer Authentizität genutzt, welche es einige Jahre zuvor

---

<sup>73</sup> Myrick, Daniel: Interview mit Daniel Myrick und Eduardo Sanchez, In: The Blair Witch Project (DVD), Kinowelt, 2000

<sup>74</sup> Vgl. Worschech, S. 343

<sup>75</sup> Vgl. Worschech, S. 344-345

<sup>76</sup> Myrick

<sup>77</sup> Sanchez, Eduardo: Interview mit Daniel Myrick und Eduardo Sanchez, In: The Blair Witch Project (DVD), Kinowelt, 2000



schlichtweg noch nicht gab: Das Internet. Sanchez und Myrick ließen eine Website einrichten, auf der nicht nur die erfundene Mythologie und die Legenden um die Hexe von Blair nachzulesen und zu ergründen waren, sondern auch ebenso gefakte Berichte über die verschollenen Filmstudenten, Joshs verlassenes Auto, und das gefundene Filmmaterial. Dies hatte zur Folge, dass neben immer größer werdendem Interesse auch der Glaube an die Echtheit des Films bei den zukünftigen Zuschauern wuchs.<sup>78</sup> „Das mit der Website war unglaublich. Das Internet hat den Film für alle Leute zugänglich gemacht.“<sup>79</sup> Doch letztendlich würden die drei bisherigen Faktoren nicht dafür sorgen, dass sich wahrhaftige Angst einstellt, wenn die Story an sich nicht auch wirksam wäre. Die Legende der Hexe, die Kinder raubt und Freunde die sich im Wald verirren, erinnern uns zunächst an märchenhafte Bilder vom Bösen aus Kindheitstagen. Doch wird die Legende in The Blair Witch Project so glaubhaft in die heutige Zeit und in die Welt der Erwachsenen übertragen, dass die Angst wieder so nah rückt, wie sie einst war. Die Protagonisten sehen die Geschichten der Bewohner von Burkittsville am Anfang des Films als genauso lächerlich an, wie die meisten aller Zuschauer dies wohl tun würden. Jedoch werden sie nach und nach vom Gegenteil überzeugt und verhalten sich auch hierbei, wie wohl fast alle Menschen dies tun würden. Doch wird ihre zu spät kommende Einsicht nicht durch das Erscheinen von computeranimierten Sagengestalten, Zauberei oder dem Aufeinandertreffen mit einer auf einem Besen reitenden alten Frau ausgelöst. In diesem Film ist zu keinem Zeitpunkt etwas wahrhaft Übernatürliches zu sehen oder zu hören und das bringt uns zum vielleicht entscheidenden Punkt der Angsterzeugung vor dem Unbekannten. The Blair Witch Project ist ein Horrorfilm, der so wenig vom Bösen zeigt, welches in ihm wütet, wie wahrscheinlich kein anderer seiner Art, nämlich nichts. Es ist weder die Hexe selbst noch eine Gräueltat oder gar ein Mord zu sehen. Wenn überhaupt werden nur Andeutungen gemacht. Die eindeutigste dieser sind Joshs Schreie und das Holzbündel, in dem sich vermutlich seine Organe befinden. Eine letzte Andeutung wird durch Mike gemacht, welcher von Heather gefilmt, mit dem Gesicht zur Wand in der Ecke steht; ebenso wie es laut Legende, die Kinder mussten, welche vom Einsiedler in dessen Haus getötet wurden, wie uns zu Beginn des Films, zwei Bürger von Burkittsville berichten. So lässt das Werk von Sanchez und Myrick einen Raum für die eigenen Vorstellungen und Ängste, dem man sich nicht entziehen kann, selbst wenn man mit voller Sicherheit weiß, dass man gerade einen komplett fiktiven Film sieht. Kinderschreie, Symbole und die Urangst, die der unendliche Wald in uns auslöst, lenken uns in bestimmte Richtungen, jedoch spielen sich die Antworten auf die

---

<sup>78</sup> Vgl. Worschech, S. 345

<sup>79</sup> Myrick

wichtigsten Fragen und Ereignisse in den Köpfen eines jeden Einzelnen ab. Gibt es die Hexe und wenn ja, wie sieht sie aus? Was ist mit Josh passiert? Was passiert am Ende mit seinen beiden Mitstreitern? Sind vielleicht alle tot? "The Blair Witch Project ist ein Film der radikalen Reduktion, der aber gleichzeitig so stark mit Urängsten spielt wie wenige Kinowerke vor ihm."<sup>80</sup> Und so steht David Myricks Erklärung zu seinem und Sanchezs Werk von ihrer Relation zwischen Einfachheit und Effektivität stellvertretend für das ganze Projekt: "Wir haben das gemacht, was uns selbst ängstigt."<sup>81</sup>

---

<sup>80</sup> Worschech, S. 341, Z. 16-18

<sup>81</sup> Mylick

## **8 Die wichtigsten Elemente zur Angsterzeugung vor dem Unbekannten am Beispiel von The Descent – Abgrund des Grauens**

2005 erschien ein Horrorfilm aus Großbritannien in den Kinos, dessen Regisseur und Drehbuchautor sich alle wirksamen Mittel zur Angsterzeugung vor dem Unbekannten zu Nutze machte und so ein ultimatives Angstwerk schuf. „Man käme arg in Verlegenheit, sollte man einen Horrorfilm aus den letzten Jahren nennen, der Kritiker wie Publikum derart begeistert hat, wie dies Neil Marshall mit seinem zweiten Film The Descent – Abgrund des Grauens (The Descent) gelungen ist.“<sup>82</sup>

### **8.1 Inhalt**

Zu Beginn des Films machen die drei Freundinnen Sarah, Juno und Beth eine Rafting Tour. Ausgelassen fahren sie mit einem Schlauchboot durch Stromschnellen und werden schließlich von Sarahs Ehemann Paul und ihrer kleinen Tochter Jessica in Empfang genommen. Als sich die dreiköpfige Familie im Auto auf die Heimfahrt begibt, spricht Sarah ihre Tochter auf deren baldige Geburtstagsparty an. Als sie sich dann ihrem Mann zuwendet, welcher gedankenverloren den Wagen steuert, rast dieser frontal in ein entgegenkommendes Auto, dessen geladene Stahlröhren über das Dach durch Paul hindurchfliegen. Seine Tochter saß genau hinter ihm. Das nächste Bild zeigt Jessica in völliger Dunkelheit mit einer Geburtstagstorte und fünf Kerzen. Mit der letzten ausgeblasenen Kerze erwacht Sarah im Krankenhaus. Als sie aufsteht und auf den Gang hinausgeht, erlöschen hinter ihr alle Deckenleuchten, bis sie schließlich von Beth aufgefangen wird und alles wieder in normalem Licht erscheint. Paul und Jessica sind tot. Die nächsten Aufnahmen zeigen die enlosen Wälder um das Appalachian-Gebirge der USA, zudem erfahren wir durch eine Einblendung, dass ein Jahr vergangen ist. Sarah, Juno und Beth treffen sich in einer Waldhütte mit ihren Freundinnen, den beiden Schwestern Rebecca und Sam und Holly, einer Freundin von Juno. Alle sechs Frauen erkunden hobbymäßig Höhlen (Caving), Holly betreibt zudem Basejumping. Nachts träumt Sarah davon, dass ihr am dunklen Fenster eine

---

<sup>82</sup> Koven, Mikel: 101 Horrorfilme – Die sie sehen sollten, bevor das Leben vorbei ist, Zürich 2012, S. 405, Z. 1-4

Stahlröhre durch den Kopf fliegt. Am nächsten Morgen brechen die sechs Abenteuerinnen zu einer Höhlentour auf. Unheimliche Musik deutet auf schreckliche Geschehnisse in der Zukunft hin. Juno, welche den Ausflug organisierte, lässt die Karte im Wagen liegen. Im Wald stoßen die Frauen auf den Kadaver eines Hirsches, zudem bemerkt Sarah bald darauf im Eingang der Höhle blutige Kratzspuren im Gestein. Die Freundinnen dringen immer tiefer in die Höhle und in einer Einstellung sieht der Zuschauer im entfernten Hintergrund den Schatten eines Menschen, der scheinbar die Gruppe beobachtet. Als die sechs Frauen hintereinander durch einen engen Gang kriechen müssen, hört Sarah das Lachen ihrer Tochter und bleibt kurz darauf stecken. Als sie sich mit Beths Hilfe befreien kann, bricht der Gang hinter ihr zusammen. Erneut ist Jessica mit ihrer Geburtstagstorte zu sehen und Sarah erwacht zwischen ihren übrigen Freundinnen. Allen ist nun der Rückweg abgeschnitten und zu allem Überfluss beichtet Juno, dass sie entgegen der Annahme der Anderen eine bisher unerforschte Höhle für die Tour ausgewählt hat. So beschließt die Gruppe weiterzugehen, um nach einem möglichen zweiten Ausgang zu suchen. Beim Überqueren eines Abgrunds nutzen die Freundinnen einen alten Felshaken in der Felsdecke, welcher zeigt, dass doch schon zuvor Menschen in der Höhle gewesen sein mussten. Erneut sehen wir den Umriss eines menschenähnlichen Wesens, das im Dunkeln knurrt. Kurz darauf rutscht Holly nach übermütigem Vorrennen einige Meter ab und bricht sich das Schienbein. Während mehrere der Freundinnen dieses wieder richten, entdeckt Sarah mit ihrer Taschenlampe eines der Wesen, welches darauf verschwindet. Zuvor hörte sie wieder das Lachen ihrer Tochter. Bald darauf gelangen die sechs Freundinnen in eine größere Kammer. Durch die Nachtsichtfunktion des Camcorders, welchen eine der Frauen bedient, ist plötzlich zu sehen, wie eines der unheimlichen Geschöpfe hinter Beth steht.



Abbildung 13: Das Grauen beginnt

Alle brechen in Panik aus und kurze Zeit später wird Holly durch eines der Wesen getötet, welches ihr den Hals aufbeißt. Als es Juno in dem darauffolgenden Trubel gelingt, eines der menschenfressenden Geschöpfe zu töten, hört sie hinter sich ein Geräusch, haut mit ihrer Spitzhacke zu und stellt mit Schrecken fest, dass sie Beth durch den Hals geschlagen hat. Beth lebt noch, doch trotzdem ergreift Juno die Flucht. Sarah sieht in einem kurzen Moment der Bewusstlosigkeit durch einen Sturz erneut ihre Tochter samt Torte, doch nun sitzt diese zunächst mit dem Rücken zum Zuschauer. Als sie sich umdreht, verzerrt sich ihr Gesicht zu einem der brüllenden Höhlenmonster. An einem weiteren getöteten Wesen stellen Juno, Rebecca und Sam fest, dass diese völlig blind sind und nur auf Klänge reagieren. Als Sarah, die von den übrigen Frauen getrennt wurde, bald darauf Beth begegnet, lebt diese noch und übergibt ihr Junos Kette. Auf dieser ist das Lebensmotto von Sarahs verstorbenen Mann Paul eingraviert und so erfährt Sarah von Beth, dass dieser ein Verhältnis mit Juno hatte. Kurz danach erlöst Sarah in einem letzten Gefallen ihre Freundin Beth mit einem Felsbrocken. Die übrigen drei Frauen werden wenig später angegriffen, wobei die beiden Schwestern Rebecca und Sam sterben. Kurz nach deren Ableben wird June von Sarah gefunden. Beide machen sich wieder auf die Suche nach dem erhofften Ausgang der Höhle. Nachdem es ihnen gelingt gemeinsam mehrere der Monster zu töten, präsentiert Sarah ihrer Freundin die vielsagende Halskette und rammt ihr ein Beil durch die Kniekehle. Sarah überlässt Juno darauf ihrem Schicksal, läuft davon, rutscht kurz einen kleinen Abhang hinab, erblickt dann jedoch Tageslicht. Nach der Erklimmung eines riesigen Knochenbergbergs kann Sarah endlich ihren Kopf in die Freiheit strecken. In größter Hasst rennt sie durch den Wald zu ihrem Wagen und fährt eilig davon. Als sie nach einer gewissen Entfernung anhält, um sich zu sammeln, sitzt plötzlich die tote Juno neben ihr auf dem Beifahrersitz und starrt sie an. Dann öffnet Sarah ihre Augen. Sie liegt immer noch in der Höhle, aus der sie nur in ihren Träumen entkam. Vor ihr liegt die Geburtstagstorte mit den fünf Kerzen. Daneben sitzt ihre Tochter Jessica. Sarah lächelt, auch dann noch, als sich beides wieder in ihre Fackel verwandelt. Im Hintergrund nähern sich die Schreie der blinden Bestien aus der Dunkelheit.

## **8.2 Die wichtigsten Elemente zur Angsterzeugung vor dem Unbekannten**

### **8.2.1 Die Umgebung**

Die Umgebung ist für die Angst vor dem Unbekannten von enormer Wichtigkeit. Sie bereitet das Spielfeld für die Figuren und die Handlung und kann Regeln etablieren

sowie außer Kraft setzen. Der riesige Wald, in welchem The Descent spielt, erinnert sofort an The Blair Witch Project. Als ideales Beispiel für eine effektive Umgebung präsentiert sich jedoch das Höhlensystem. Es ist zwar natürlichen Ursprungs, aber dennoch ein sehr fremder Raum. Dieser schafft Klaustrophobie und bildet durch seine enorme Dunkelheit Raum für Ängste vor dem Unbekannten, wie es zuvor schon der Ozean in Der weisse Hai und die dunklen Umgebungen in Alien taten. Gleichzeitig werden die Höhlen für die Protagonistinnen zu einer Falle, zu einem Labyrinth, aus dem es kein Entkommen gibt, eine Funktion der Umgebung, welche sich schon Shining und The Blair Witch Project zu nutze machten. Eine weitere Gemeinsamkeit zu Kubricks Film liegt in der Eigenschaft der Höhle als eine Art räumlicher Antagonist in sich, wie es schon das Overlook Hotel war.

### **8.2.2 Kamera, Licht und Musik**

Auch die Kamera, der Einsatz von Licht und die Musik spielen in The Descent eine beispielhafte Rolle. Die unterschiedliche Verwendung von verschiedenen Beleuchtungsmitteln der Frauen, wie z.B. Bengalos, Taschenlampen und Knicklichtern, erzeugt eine unnatürliche, verwirrende Atmosphäre, die an den Lichteinsatz bei Alien erinnert. Die bei The Descent entstehenden Schattenspiele wiederum rufen einem jene Nosferatus in Erinnerung. Was die Kamera angeht, so wird bis zum ersten Angriff der Höhlenmonster häufig eine beobachtende Haltung wie bei Shining eingenommen. Später rückt die subjektive Sicht des Camcorders in den Vordergrund. Diese lässt uns das Geschehen, wie schon bei The Blair Witch Project, mit den Augen und den Emotionen der filmenden Protagonistin erleben. In Sachen Musik hat The Descent zwar keine über alle Maßen für sich sprechendes Scores wie Psycho und Der weisse Hai, weiß aber dennoch durch den punktierten Einsatz von Klängen zu bestechen, die teilweise denen eines pochenden Herzens ähneln und die Spannung enorm anschrauben.

### **8.2.3 Story und Charaktere**

Natürlich sind auch die Figuren und ihre Handlungen von großer Bedeutung. Wie schon in den vorherigen Filmbeispielen ist auch bei The Descent kein klassischer strahlender Filmheld zu finden. Abgesehen davon, dass alle Protagonisten Frauen sind, haben sie, wie auch ihre größtenteils männlichen Vorgänger, Ecken und Kanten. Gepaart mit ihrer größtenteils nachvollziehbaren Vorgehensweise, ergibt sich hieraus ein Bild, das Realismus und somit Glaubhaftigkeit und leichten Zugang vermittelt. Dass Juno und Sarah in ihren Rollen von Protagonistinnen gen Ende zu Antagonistinnen werden, ruft uns den Twist aus Psycho ins Gedächtnis, erinnert aber noch stärker an

Jack, der sich in der abgekapselten Umgebung des Overlook Hotels gegen seine Liebsten wendet. Die Horrovisionen von dessen Sohn finden durch Sarahs Visionen in The Descent wiederum einen ähnlichen Nutzen in der Story wie bei Kubricks Film. Sie zeigen Vorboten des Todes und fungieren gleichzeitig als Schreckensbilder in sich. Das storytechnische Ende von The Descent ist indess an Grausamkeit kaum zu überbieten. Dass das Böse sich wie in Alien plötzlich doch nicht als besiegt zeigt, dann jedoch überwunden werden kann, wird hier erweitert. In einer Sekunde wird selbst der erste Triumph wieder zunichte gemacht. Sarah ist immer noch in der Höhle: Ein entgültiges Ende, das dem von The Blair Witch Project wohl am nächsten kommt und den Zuschauer ohne jede Hoffnung zurücklässt.

### **8.2.4 Surprise und Suspense**

Auch wenn Surprise und Suspense, wie eingangs erwähnt, vor allem für die kurzfristige Angsterzeugung zuständig sind, so können sie doch die langfristige Angst vor dem Unbekannten enorm stärken. The Descent ist ein perfektes Beispiel für den erfolgreichen Einsatz von beiden Stilmitteln. Etliche Surprise-Momente sind über die gesamte Laufzeit des Films verteilt, sodass man immer mit diesen rechnet und unter permanenter Anspannung steht. Highlights hierbei sind der Autounfall, Sarahs Visionen und das erste Filmen eines Höhlenmonsters. Suspense wird in erster Linie durch übewiegend leblose Hinweise, wie bei The Blair Witch Project, erzeugt (nur das dieser im Grunde ohne Surprise arbeitete). Was dort Gräber, Steinhaufen und Puppen waren, sind hier z.B. die Kratzspuren und der alte Steinhaken.

### **8.2.5 Das Böse**

Entscheidender Faktor eines jeden langfristig Angst erzeugenden Horrorfilms ist das Monster, der Psychopath, die Bestie, das Alien, der Fluch, die Hexe, kurzum: Das Böse. Die grunzenden blinden Höhlenbewohner aus The Descent sind in ihrer unbändigen Tötungsgier dem weißen Hai und dem Alien sehr ähnlich, haben rein äußerlich jedoch am meisten mit dem Grafen Orlock gemein. In ihrer Symbiose aus Mensch und Tier wirken sie abstoßend unnatürlich. Wichtigstes Element zur Angsterzeugung vor dem Unbekannten bleibt jedoch auch bei ihnen der Zeitpunkt ihres Erscheinens. Das, was Der weisse Hai erfand, Alien ausbaute und The Blair Witch Project auf die Spitze trieb, nutzt auch Neil Marshall in seinem Film, um die Furcht vor seinem Bösen auszureizen. Als nach einiger Zeit die Silhouette der ersten Bestie zu sehen ist, bekommen dies die wenigsten der Rezipienten mit. Erst nach und nach wird die Präsenz der Fleischfresser deutlicher. Als diese dann das erste Mal in Aktion treten und länger zu sehen sind, ist wieder einmal fast der halbe Film vergangen.



Ein Plakat des Films The Descent überträgt die Idee einer Fotografie, welche wiederum auf einem Gemälde von Salvador Dali beruht. Dalis Ursprungwerk hatte den Titel: Salvador Dali in Voluptate Mors.<sup>83</sup>



Abbildung 14: Ein neues Werk adaptiert die Werte älterer Werke

<sup>83</sup> Vgl. Koven, S. 405



## 9 Fazit

Das filmische Spektrum, in welchem die Angst vor dem Unbekannten angesiedelt ist, besteht aus dem wirksamen Einsatz von Umgebung, Kamera, Licht, Musik, Story, Charakteren, Surprise, Suspense und vor allem dem Bösen (Antagonisten). Das gesamte Spektrum kann hierbei frei zwischen Realitätsnähe und Fiktion variieren. Realitätsnähe schafft Authentizität, die die Zuschauer mehr an das glauben lassen, was er oder sie im Unbekannten sieht. Fiktion hingegen kann genauso gut als Katharsis fungieren, da sie mit Dingen zu schockieren weiß, die dem Zuschauer fremd sind. Allgemein kann gesagt werden, dass die Möglichkeiten der Variation, des Spektrums, fast unbegrenzt sind: Protagonisten werden zu Antagonisten; Vergangenheit, Zukunft, Spiele mit Zeit und Raum; Wahnsinn und Tod von unserer Duschkabine bis zu einem anderen Sonnensystem. Wie die Bezeichnung Angst vor dem Unbekannten es schon ausdrückt, wenn man die Instrumente richtig einsetzt, kann diese durch fast alles ausgelöst werden. Zieht man nun einen weiteren allgemeinen Aspekt der Angst hinzu, so lässt sich eine Theorie über die Zuschauer von langfristig wirkenden Angstfilmen aufstellen. "Wenn wir Angst einmal >ohne Angst< betrachten, bekommen wir den Eindruck, dass sie einen Doppelaspekt hat: Einerseits kann sie uns aktiv machen, andererseits kann sie uns lähmen. Angst ist immer ein Signal und eine Warnung bei Gefahren, und sie enthält gleichzeitig einen Aufforderungscharakter, nämlich den Impuls, sie zu überwinden. Das Annehmen und das Meistern der Angst bedeutet einen Entwicklungsschritt, lässt uns ein Stück reifen. Das Ausweichen vor ihr und vor der Auseinandersetzung mit ihr lässt uns dagegen stagnieren; es hemmt unsere Weiterentwicklung und lässt uns dort kindlich bleiben, wo wir die Angstschranke nicht überwinden."<sup>84</sup> Dem zufolge ist es für jeden Menschen erstrebenswert, seine Ängste anzunehmen und an ihnen zu wachsen. Nun gibt es aber diverse Ängste, die so weit durch die eigene Lebenszeit entfernt sind, dass sie nicht wieder greifbar werden oder gar die Angst vor dem Tod selbst. Diese wird in unserer technisierten Zeit durch die Unfähigkeit, sich das eigene Nicht-Sein vorzustellen, gestärkt. Will man als Mensch diesen Ängsten vor dem Unbekannten nahe kommen, so "(...) verweisen die im Horrorfilm thematisierten Ängste auf Urängste und negative Erfahrungen der Kindheit, auf Dinge, die auch dem Erwachsenen noch Alpträume bescheren. Über die Identifikation mit den erleidenden Figuren werden sie gezielt angesprochen und ausgelöst"<sup>85</sup>.

---

<sup>84</sup> Riemann, S. 9, Z. 31-38 & S. 10, Z. 1-3

<sup>85</sup> Vossen, S. 12, Z. 17-22

---

Und somit schafft das filmische Spektrum der Angst vor dem Unbekannten nicht nur Raum für eine nachhaltige Angsterzeugung, sondern auch für die Aufarbeitung einer Emotion, die jeden Menschen ein Leben lang begleiten wird, in einer Welt, der keine Grenzen gesetzt sind: Der Welt des Kinos.

---

## Literaturverzeichnis

ALIGHIERI Dante: Die Göttliche Komödie. (aus dem Italienischen von Karl Vossler). München 2006.

SCHULZ Christian: Angst und Film – Methoden, Motive und Kontinuitäten. Bremen 2012.

SCHULZE Philipp: Cinema Ausgabe 09/12. Hamburg 2012.

RIEMANN Fritz: Grundformen der Angst. München 2011.

VOSEN Ursula, KOEBNER, Thomas, KOEBNER Sascha, WEINSHEIMER Stefanie, GRÄPER Michael, WORSCHER Rudolf: Filmgenres Horrorfilm. Stuttgart 2004.

MATHIJS Ernest, HANTKE Steffen, KOVEN Mikel, LAINE Tarja, : 101 Horrorfilme – Die sie sehen sollten, bevor das Leben vorbei ist. Zürich 2012.

REBELLO Stephen: Hitchcock und die Geschichte von Psycho. München 2013.

---

## Filmografie-Verzeichnis

NOSFERATU. (DVD). Friedrich-Wilhelm-Murnau-Stiftung. 2007.

PSYCHO. (Blu-Ray). Universal. 2013.

DER WEISSE HAI. (Blu-Ray). Universal. 2012.

ALIEN. (DVD). In: Alien – Die Saga. Twentieth Century Fox. 2005.

SHINING. (Blu-Ray). Warner Bros.. 2007.

THE BLAIR WITCH PROJECT. (DVD). Kinowelt. 2000.

THE DESCENT – ABGRUND DES GRAUENS. (DVD). Universum Film. 2007.

## Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

---

Ort, Datum

Vorname Nachname